La science : Citation d'une œuvre et explication pour le bac (avec et sans références littéraires) :

“La statistique est la première des sciences inexactes.”

De Edmond et Jules de Goncourt / Journal

- “Morale et langage sont des sciences particulières mais universelles.”

De Blaise Pascal / Pensées

- “Les sciences sont des lunettes pour grossir les problèmes.”

De Louis Scutenaire / Mes inscriptions

- “Dans les sciences, le chemin est plus important que le but. Les sciences n’ont pas de fin.”

De Erwin Chargaff

- “L'usage et la pratique ont précédé toutes les sciences et tous les arts ; mais les sciences et les arts ont ensuite perfectionné la pratique.”

De César Chesneau

- “La science de l'homme est devenue la plus nécessaire de toutes les sciences.”

De Alexis Carrel

- “Voulez-vous apprendre les sciences avec facilité ? Commencez par apprendre votre langue.”

De Etienne de Condillac

- “Le poète comprend la nature mieux que l’homme de sciences.”

De Novalis

- “Quarante ans, l'âge des belles sciences, de la connaissance des gestes.”

De Yves Thériault / Le dompteur d'ours

- “Fonder les sciences sur le désir, non plus sur la mémoire.”

De Louis Scutenaire / Mes inscriptions II

- “Les sciences se caractérisent par le fait qu'il y a progrès.”

De Pierre Rosenberg / Le Monde de l'éducation - Février 2001

- “On se sert de la raison comme d'un instrument pour acquérir les sciences, et on devrait se servir, au contraire des sciences comme d'un instrument pour perfectionner sa raison. ”

De Arnauld et Nicole / La logique ou l'art de penser

- “De toutes les sciences humaines, la science de l'homme est la plus digne de l'homme.”

De Nicolas de Malebranche / De la recherche de la vérité

- “Il n'y a pas de sciences ou de vertus qui vaillent une goutte de sang.”

De Honoré de Balzac / La peau de chagrin

- “Mais il y a une mesure en toutes choses, et savoir la saisir à propos est la première des sciences.”

De Thémistocle

“Cultiver les sciences et ne pas aimer les hommes, c’est allumer un flambeau et fermer les yeux.”

De Proverbe chinois

- “Le Seigneur est le dieu des sciences, et c’est pour lui que sont préparées les pensées.”

De La Bible / Le livre des rois

- “Les sciences peuvent seules enseigner la non-crédulité sans enseigner le scepticisme, ce suicide de la raison.”

De Paul Bert

- “Les sciences humaines ignorent l'humain biologique, en font une entité sans corps et sans vie.”

De Edgar Morin / Le Monde de l'éducation - Juillet - Août 2001

- “Tout comme certaines sciences occultes, les statistiques possèdent leur propre jargon, volontairement mis au point pour dérouter les non-initiés.”

De G. O. Ashley

- “Aucun progrès n'a jamais été réalisé dans les sciences, la religion, la politique sans qu'il y ait eu controverse.”

De Lyman Beecher / Oeuvres

- “Le commencement de toutes les sciences, c’est l’étonnement de ce que les choses sont ce qu’elles sont.”

De Aristote / Métaphysique

Vos avis (17) :

- “Il y a des sciences bonnes dont l'existence est nécessaire et dont la culture est inutile. Telles sont les mathématiques.”

De Joseph Joubert / Carnets

- “Le mot “philosophie” doit signifier quelque chose qui est au-dessus ou au-dessous, mais non pas à côté des sciences de la nature.”

De Ludwig Wittgenstein / Tractatus logico-philosophicus

- “Toutes les sciences ont leur chimère, après laquelle elles courent, sans la pouvoir attraper ; mais elles attrapent en chemin d'autres connaissances fort utiles.”

De Bernard Fontenelle / Artémise

- “Aujourd’hui, tout le monde pose. L’homme propose, la femme dispose, l’industrie expose, le commerce dépose, les sciences composent, et les grands hommes reposent.”

  De Jean-Louis-Auguste Commerson
- “En amour comme dans les affaires, dans les sciences comme dans le saut en longueur, on doit croire, avant de pouvoir gagner ou atteindre son but.”

  De Robert von Musil / L'homme sans qualités
- “Les sciences humaines d'aujourd'hui sont plus que du domaine du savoir : déjà des pratiques, déjà des institutions.”

  De Michel Foucault / Les mots et les choses
- “L'histoire des sciences nous montre que les concepts nouveaux se sont heurtés à l'incompréhension et même au rejet de la part des élites.”

  De Pierre Joliot / La Recherche passionnément
- “Les sciences biologiques ignorent ce qui fait l'humanité de l'humanité, la culture, le langage, l'esprit, la conscience.”

  De Edgar Morin / Le Monde de l'éducation - Juillet - Août 2001

“Quand on emprunte aux sciences occultes leurs surprenants mystères, on peut passer pour un sorcier, et subir le sort d’un canard prête à rôtir.”

De Alexandre Pothey / Soirée au sérail

- “Montaigne associe la décadence de Rome au développement des arts, des sciences et des lettres, au raffinement de sa civilisation.”

De Antoine Compagnon / Un été avec Montaigne

- “L'ordre règne dans les gènes pendant que les défenseurs des sciences cognitives s'efforcent de découvrir dans le cerveau l'ordinateur de leurs rêves.”

De Jean-Didier Vincent / Le Monde de l'éducation - Juillet - Août 2001

- “Ce n’est pas de vivre selon la science qui procure le bonheur ; ni même de réunir toutes les sciences à la fois, mais de posséder la seule science du bien et du mal.”

De Platon

- “De toutes les sciences que l'homme peut et doit savoir, la principale, c'est la science de vivre de manière à faire le moins de mal et le plus de bien possible.”

De Léon Tolstoï / Lettre à Romain Rolland

- “La vraie poésie est plus vraie que la science, parce qu'elle est synthétique et saisit dès l'abord ce que la combinaison de toutes les sciences pourra tout au plus atteindre une fois comme résultat.”

De Henri-Frédéric Amiel / Fragments d'un journal intime

- “Parce que la science nous balance sa science, science sans conscience égale science de l’inconscience.”

De MC Solaar / La Concubine de l’hémoglobine

- “La clef de toutes les sciences est sans contredit le point d'interrogation ; nous devons la plupart des grandes découvertes au comment ? Et la sagesse dans la vie consiste peut-être à se demander, à tout propos, pourquoi ?”

De Honoré de Balzac

- “L'invention dans les beaux arts et dans les sciences n'est qu'un cas particulier. Dans les inventions mécaniques, militaires, industrielles, l'esprit humain a dépensé autant d'imagination que partout ailleurs.”

De Théodule Ribot

- “Les sciences dans leur ensemble disposent l'esprit à reconnaître que Dieu existe, que l'âme existe, que la foi

morale existe, que nous sommes faits pour une destinée surhumaine.”

De Pierre Termier

- “Les deux sciences les plus tristes : la psychiatrie et l'histoire ; l'une étudie les faiblesses de l'individu, l'autre les faiblesses de l'humanité.”

De Michel Campiche / Du haut de la solitude

- “Toutes les sciences, même divines, sont de grandes enquêtes. Sauf que l’on ne cherche pas à savoir pourquoi un homme est mort mais les sombres secrets expliquant pourquoi il est en vie.”

De Gilbert Keith Chesterton / The Thing

- “Purifie-toi des attributs du moi, afin de pouvoir contempler ta propre essence pure et contemple dans ton propre coeur toutes les sciences des prophètes, sans livres, sans professeurs, sans maîtres.”

- “Ce n'est pas que je sache bien employer mon temps, mais c'est que je sais bien le perdre ; et, soit dit sans me vanter, c'est peut-être la première de toutes les sciences.”

De Duchesse de Choiseul

- “Sans les religions, les sciences n'eussent pas existé, car la tête humaine n'aurait pas été habituée à s'écarter de l'apparence immédiate et constante qui lui définit la réalité.”

De Paul Valéry

“Chaque discipline nouvelle dans le domaine des sciences de l'homme est inséparable d'une crise ou d'une inquiétude, voire d'une catastrophe pressentie.”

De Anonyme

- “La science présente beaucoup de danger, mais il faut lutter contre ces dangers non pas par moins de science mais par

davantage de science, une science qui puisse aussi créer sa propre éthique.”

De Jean d'Ormesson / Le Figaro Magazine, 2 janvier 2015

- “Les sciences humaines ne savent pas qu'elles sont inhumaines, non seulement à désintégrer ce qui est naturellement intégré, mais à ne retenir que le quantitatif et le déterministe.”

De Edgar Morin / Le Monde de l'éducation - Juillet - Août 2001

- “Il y a moins de l'ignorance à la Science que de la fausse science à la vraie science.”

De Ernest Psichari

- “Peut-on penser la science ? Une science de la science est-elle possible ?”

De Antoine Spire / Le Monde de l'éducation - Juillet - Août 2001

- “La science sans religion est boiteuse, la religion sans science est aveugle.”

De Albert Einstein
Vos avis (99) :

- “La science - toute science - est sans conscience ni limites.”

De André Comte-Sponville / Impromptus

- “Les mathématiques, science de l’éternel et de l’immuable, sont la science de l’irréel.”

De Ernest Renan

- “Le monde est un mauvais génie pour la science, la science est le mauvais génie pour le monde.”

De Proverbe indien

- “La plus utile et honorable science et occupation à une femme, c'est la science du ménage.”

De Michel de Montaigne / Essais

- “Promesse de la science : la science moderne a pour but aussi peu de douleur que possible.”

De Friedrich Nietzsche / Humain, trop humain

- “La communication est une science difficile. Ce n’est pas une science exacte. Ca s’apprend et ça se cultive.”

De Jean-Luc Lagardère

- “La politique ce n’est pas une science exacte, c’est une science humaine.”

De Eric Raoult / Entretien avec Karl Zéro

- “La philosophie peut se définir non comme la science de tout mais comme la science du tout.”

De Albert Thibaudet

- “La science a fait de grands progrès. Elle n’a plus qu’une cinquantaine d’années de retard sur les dessins de science-fiction.”

De Anonyme

“La science antique portait sur des concepts, tandis que la science moderne cherche des lois.”

De Henri Bergson / L'évolution créatrice

- “Avant une guerre, la science militaire fait figure de science, comme l'astronomie. Après une guerre, elle tient plus de l'astrologie.”

De Rebecca West

- “On ne comprend pas ce qu’est la science de la chaussure, quand on ne comprend pas ce qu’est la science.”

De Platon / Théétète

- “Notre avenir dépend non de la science politique mais d’une politique de la science.”

De Marc Gendron / Louise ou la nouvelle Julie

- “La science doit s'accommoder à la nature. La nature ne peut s'accommoder à la science.”

De Ferdinand Brunot / La pensée et la langue

- “On fait la science avec des faits, comme on fait une maison avec des pierres : mais une accumulation de faits n'est pas plus une science qu'un tas de pierres n'est une maison.”

De Henri Poincaré

- “Ce n'est pas dans la science qu'est le bonheur, mais dans l'acquisition de la science.”

De Edgar Allan Poe / Le Pouvoir des mots

- “On peut définir la Science-Fiction comme la branche de la littérature qui se soucie des réponses de l'être humain aux progrès de la science et de la technologie.”

De Isaac Asimov / David Starr, justicier de l'espace

- “Toute découverte de la science pure est subversive en puissance ; toute science doit parfois être traitée comme un ennemi possible.”

De Aldous Huxley / Le Meilleur des Mondes

- “Un sot a beau demeurer des années en contact avec la science, il ne connaîtra pas plus le goût de la science que la cuiller plongée dans la sauce ne connaît le goût de la sauce.”

De Bouddha / Dhammapada

- “Ce ne sont pas les idées de la science qui engendrent les passions, Ce sont les passions qui utilisent la science pour soutenir leur cause.”

De François Jacob / Le jeu des possibles

- “L'histoire n'est pas la science du passé, elle est la science des rapports réciproques entre le présent et le passé.”

De March Bloch / Le Monde de l'éducation - Juillet - Août 2001

- “Le paradoxe de la science est qu'il n'y a qu'une réponse à ses méfaits et à ses périls : encore plus de science.”

De Romain Gary / Charge d'âme

- “L'homme de science le sait bien, lui, que seule la science, a pu, au fil des siècles, lui apporter l'horloge pointeuse et le parcmètre automatique sans lesquels il n'est pas de bonheur terrestre possible.”

De Pierre Desproges / Vivons heureux en attendant la mort

- “Plus la science se développe, plus nous devons nous en reporter à la foi. Drôle de situation : Il ne s'est jamais autant fait d'actes de foi qu'à l'âge d'or de la science.”

De Richard Joly / Le visage de l'attente

“L'économie qui est la science sociale mathématiquement la plus avancée, est la science socialement la plus arriérée, car elle s'est abstraite des conditions sociales, historiques, politiques, psychologique, écologiques inséparables des activités économiqu”

De Edgar Morin / Les Sept Savoirs nécessaires à l'éducation du futur

- “Les scientifiques sont arrêtés par l'idée de l'absurde, de l'hérésie scientifique, l'artiste rien ne l'arrête, il n'est pas embarrassé par la science...,C'est ainsi qu'il pénètre derrière les portes fermées à la science.”

De Elsa Triolet / Luna-Park

“La science est du savoir organisé.”

De Herbert Spencer / Education

- “La vraie science est une ignorance qui se sait. ”

De Michel de Montaigne

- “Je suis objecteur de science-con.”

De Roland Bacri

- “Patience passe science.”

De Proverbe

- “Pas de patience, pas de science.”

De Jean-Pierre Jarroux

- “L'astrologie ? La science désastre.”

De Jacques Dutronc

- “La politique est la science des exigences.”

De Lajos Kossuth

- “Vaincre les ténèbres par la science.”

De Proverbe belge

- “Science sans conscience n'est que ruine de l'âme.”

De François Rabelais / Pantagruel

Vos avis (33) :

- “Toute science crée une nouvelle ignorance.”

De Henri Michaux / Plume, postface

- “Un peu de science éloigne de Dieu, mais beaucoup y ramène.”

De Louis Pasteur

- “La science ne se soucie ni de plaire, ni de déplaire, elle est inhumaine.”

De Anatole France
“La science consiste à passer d'un étonnement à un autre.”

De Aristote
- “La politique n'est pas une science exacte.”

De Otto von Bismarck
- “La science la plus difficile est de désapprendre le mal. ”

De Fénelon / Antisthène
- “Science sans fiction n'est que ruine de l'âme.”

De Daniel de Roulet
- “L’art c’est moi, la science c’est nous.”

De Claude Bernard
- “La philosophie est la science des problèmes résolus.”

De Léon Brunschvicg
- “L’ignorance, c’est comme la science, ça n’a pas de bornes.”

De Proverbe québécois
- “Le bonheur est une science qui s'apprend quotidiennement.”

De Ken Keyes
- “La science cherche encore, l'amour a trouvé.”

De Henry Miller
- “Malheur à la science qui ne se tourne pas à aimer.”

De Jacques-Bénigne Bossuet

- “La science trouve plus facilement des remèdes que des réponses.”

De Jean Rostand

- “Nous avons mangé les fruits de l'art de la science.”

De Anatole France

- “La science ? Après tout, qu’est-elle, sinon une longue et systématique curiosité ?”

De André Maurois / La Terre promise

- “La science ne sert guère qu'à nous donner une idée de l'étendue de notre ignorance.”

De Félicité de Lamennais

- “C'est le mérite de la science, d'être exempte d'émotion.”

De Oscar Wilde / Le portrait de Dorian Gray

“La science, comme la philosophie, ne peut suffire à contenter le coeur de l'homme.”

De Auguste Valensin

- “Toute science commence comme philosophie et se termine en art.”

De Will Durant / Histoire de la philosophie

- “La science, après tout, n'est rien d'autre que l'expérience.”

De Marun Abbud / Les Discussions de village

- “La science n'est pas une idée fragile. Depuis des millénaires elle est intégrée à l'histoire humaine.”

De Claude Détraz

- “La seule vraie science est la connaissance des faits.”

De Georges-Louis Leclerc de Buffon / Histoire naturelle

- “La science restera toujours la satisfaction du plus haut désir de notre nature, la curiosité ; elle fournira à l'homme le seul moyen qu'il ait pour améliorer son sort.”

De Ernest Renan / L'Avenir de la science

- “L’histoire est la science du malheur des hommes.”

De Raymond Queneau / Une histoire modèle

- “La science n’a pas de patrie.”

De Louis Pasteur / Discours d’inauguration de l’Institut Pasteur

- “La science des projets consiste à prévenir les difficultés de l'exécution.”

De Vauvenargues

- “C'est être bien avancé dans la science de la vie que de savoir souffrir.”

De Madame de Maintenon

- “La sagesse ne consiste pas plus dans la science que le bonheur dans la richesse.”

De Louis François Boufflers

- “Dans la science de soi, nul n'est passé maître.”

De Georg Christoph Lichtenberg

- “Le hasard souvent fait plus que la science.”

De Proverbe français

- “Nous ne sommes savants que de la science présente.”

De Michel de Montaigne / Essais

- “Dans son puits de science, il n'y avait pas d'eau fraîche.”

  De Jules Renard

“La science est une chose merveilleuse... tant qu’il ne faut pas en vivre !”

De Albert Einstein

- “La science de l'ignorant, c'est de reprendre les choses bien dites.”

De Proverbe basque

- “Connaître autrui n'est que science ; se connaître soi-même, c'est intelligence.”

De Proverbe chinois

- “La science avance par degrés et non par bonds.”

De Thomas Macaulay / Essays

- “Un peu de foi éloigne de Dieu, beaucoup de science y ramène.”

De Francis Bacon / Essais

- “La science de gouverner est toute dans l'art de dorer les pilules.”

De Adolphe Thiers

- “Quand une science est à bout d'arguments, elle élargit son vocabulaire.”

De Jacques Deval

- “Grand'science est folie Si bon sens ne la guide.”

De Proverbe français

- “Un once de bon esprit vaut mieux qu'une livre de science.”

De Proverbe français

- “Il n'est richesse que de science et santé.”

De Proverbe français

- “La science est un puits dont l'homme est le seau.”

De Proverbe français

- “Il y a science des choses simples et art des choses compliquées.”

De Paul Valéry / Tel quel

- “La science est devenue un moyen de la technique.”

De Jacques Ellul / La technique

- “Gagner peut se définir comme la science d’avoir tout préparé.”

De Georges Allen

- “La science ne doit plus être exclusive mais faire partie intégrante de la culture.”

De Trinh Xuan Thuan

“Les certitudes de la science médicale ne sont jamais que des certitudes.”

De Norbert Bensaïd / La lumière médicale

- “Quand la politique est devenue une science des mots, tout est perdu.”

De Charles Nodier / Jean Sbogar

- “Toute science a la voracité destructrice d'un rite obsessionnel.”

De Edward Sapir / Anthropologie

- “Toute science vient de Dieu.”

De Origène / Homélie sur les nombres

- “La vérité est une science enfantine.”

De Georges Schéhadé / Monsieur Bob'le

- “L’aéronautique n’a été ni une industrie ni une science. Ce fut un miracle.”

De Igor Sikorsky

- “Le plaisir de l'existence ne survivrait pas à la science totale.”

De Claire de Lamirande / La baguette magique

- “La vraie capacité est celle de l'intelligence, la vraie science est celle du coeur.”

De Claude Tillier / Pamphlets

- “Celui qui cherche la vraie science doit la pêcher là où elle se trouve.”

De Michel de Montaigne

- “La science décrit la nature, la poésie la peint et l'embellit.”

De Georges-Louis Leclerc de Buffon

- “La science cherche le mouvement perpétuel. Elle l'a trouvé : c'est elle-même.”

De Victor Hugo

- “La science chasse l'ignorance ; mais, elle ne chasse pas un esprit mal tourné.”

De Proverbe oriental

- “La généalogie est une science rigoureusement inexacte, à cause des bâtards.”

De Léo Campion

- “La technologie est le trou du cul de la science.”

De Romain Gary / La tête coupable

- “La science des occasions et des temps est la principale partie des affaires.”

De Jacques-Bénigne Bossuet

« Votre capacité à tout changer commence ici. », ***Lessons of Chemistry (2023).***

« Dans la vie, les découverts conduisent généralement à davantage de questions. La seule variable constante est l'inattendu. Nous ne pouvons pas le contrôler. C'est seulement lorsque vous regardez en arrière que vous voyez à quel point tout était lié. Commençons, d'abord. », ***Lessons of Chemistry (2023).***

« La politique n'a pas sa place dans la cuisine. », ***Lessons of Chemistry (2023).***

« Le corps. Empreint. Lui. Se souvient. La Raison. Elle. Ignore. Encore. Emotions. Réactions. Le corps vit. L'esprit. Lui. Dort. Et bien souvent. À tort. Vite. Penser. À tout. Tout fort. Se prendre la tête. Dure. 1 an. Coïncées. Le cul entre. Deux chaises et quatre murs. Bloquées. La ville. Ou partir. Partir ou. Un ailleurs. Lequel. Que faire. Que dire. Que fuir. Qui voir. Distanciation. Qui croire. Sociale. Prudence. Mefiance. Des gens. Distance. Les gens. Les autres. L'enfer. La peur. La peur. La peur. La peur. Une étreinte. Le cœur se serre. Le corps ressent. C'est l'essentiel. Nos formes enfin dansant ensemble. », ***L'intelligence des corps***

« C'est pourvé scienctifiquement ! »

« absolument »

« besoin d'achèvement »

« principe »
« en droit »

« toute culture scientifique doit commencer par une catharsis intellectuelle et affective », ***La formation de l'esprit scientifique.***

« toute connaissance qui peut être rendue douteuse ne doit pas être appelée du nom de science. », ***Réponses aux seconds objections***.

« claire et disctinctes », Descartes

« opinions droites », Phédon

Enquête sur l'entendement humain

« scientisme »

« créationnisme »

« climatosceptiques »

« complotistes »

« Nul n'est méchant volontairement », Socrate

« désir de voir clair en nos actions et de marcher avec assurance en cette vie. », ***Discours de la méthode***.

Starfield (2023)

Rebel Moon : Partie 1 – Enfant de feu (2023)

Rebel Moon : Partie 2 – Scavenger (2024)

Mars Express (2023)

Elio (2025) Elio, un petit garçon à l'imagination débordante, se retrouve par inadvertance téléporté au Communiverse, une organisation interplanétaire composée de représentants de galaxies très éloignées. Identifié à tort par ces éminences comme l'ambassadeur de la Terre, Elio est tout sauf préparé à une telle pression. Son aventure va le conduire à tisser des liens avec des créatures extraterrestres excentriques, à survivre à une série d'épreuves plus redoutables les unes que les autres mais aussi,

d'une manière ou d'une autre, à découvrir qui il est vraiment censé être...

__Élémentaire__ (2023)
__Wish – Asha et la bonne étoile__ (2023) Asha, jeune fille de 17 ans à l'esprit vif et dévouée à ses proches, vit à Rosas, un royaume où tous les souhaits peuvent littéralement s'exaucer. Dans un moment de désespoir, elle adresse un vœu aux étoiles auquel va répondre une force cosmique : une petite boule d'énergie infinie prénommée Star. Ensemble, Star et Asha vont affronter le plus redoutable des ennemis et prouver que le souhait d'une personne déterminée, allié à la magie des étoiles, peut produire des miracles...

__Gravitational__

__Darknet__

__Unearthing Mars__

__Statik__

__Symphony of the Machine__

__Gnog__

__SUPERHOT VR__

__Fallout (1, 2, Tactics, Brotherhood of Steel, 3, New Vegas, Shelter, 4, 76, 2024)__

__Run or Die__ (2024) Run or Die est un jeu rapide qui se concentre sur les compétences basées sur le mouvement, vous devez utiliser votre réflexion rapide et vos réflexes rapides pour naviguer à travers une série d'environnements difficiles. Que vous sprintiez dans les rues ou sautiez par-dessus des fossés et des barricades, vous devrez utiliser toutes vos compétences pour rester en vie et devenir le survivant ultime. Run or Die est un jeu de réalité virtuelle (VR) qui vous met dans la peau d'un coureur, qui est tombé sur des informations sensibles qui ont fait de lui une cible de la police. Avec les autorités à vos trousses, vous devrez utiliser toute votre vitesse et votre agilité pour les distancer et échapper à la capture. Alors que vous parcourez une série d'environnements difficiles, vous devrez naviguer dans des ruelles étroites et des rues bondées, en évitant les obstacles et les ennemis en cours de route. Vous aurez

besoin de réflexes rapides et d'une réflexion stratégique pour rester en vie et déjouer la police, en utilisant votre connaissance de la ville et des environs à votre avantage. Avec des graphismes VR immersifs et un gameplay rapide, Run or Die est une expérience passionnante et intense qui vous place au milieu de l'action alors que vous vous battez pour votre survie et essayez d'échapper à la capture. Pouvez-vous déjouer la police et échapper à votre vie ?

2080 : Nos futurs

Beat Saber

Final Fantasy (I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII,IX,X,XI,XII,XIII,XIV,XV,XVI)

Spaceman (2024) Jakub Procházka, orphelin lorsqu'il était enfant et élevé dans la campagne tchèque par ses grands-parents, surmonte ses difficultés pour devenir le premier astronaute du pays.

Dinobreak (2023) Les crises du passé reviennent dans DINOBREAK alors que les dinosaures submergent une ville métropolitaine lors d'une nuit fatidique de 1999. Rejoignez les survivants à travers la ville pour découvrir les origines de l'assaut et trouver un chemin vers la sécurité.

Overlord (2018)

L'une des premières apparitions du raisonnement par récurrence remonte à Blaise Pascal (1623-1662) dans son ***Traité du triangle arithmétique***. Au cours des siècles suivants, le raisonnement par récurrence a été de plus en plus utilisé. Mais il faut attendre la fin du XIXe siècle pour que sa formalisation lui donne un contexte rigoureux et indiscutable. C'est au mathématicien italien Giuseppe Peano (1858-1932) que l'on attribue l'axiomatisation de ce principe de démonstration.

Ce sont les jeux de hasard, très en vogue au XVIIe siècle, qui sont à l’origine du calcul des probabilités. Galilée (1564-1642) est l’un des premiers, avec Jérôme Cardan (1501-1576), à avoir écrit sur le « calcul des hasards ». Mais leurs ouvrages n’ont été publiés qu’après la célèbre correspondance entre Blaise Pascal (1623-1662) et Pierre de Fermat (1607-1665). La correspondance entre ces deux mathématiciens et leur résolution de problèmes, comme le « problème des partis », est considérée comme le début de la

théorie des probabilités. La loi binomiale a été introduite par le mathématicien suisse Jacques Bernoulli (1654-1705) qui y fait référence dans son ouvrage ***Ars Conjectandi*** publié en 1713.

« Plus tu disposes de temps pour réaliser une tâche, plus tu auras tendance à utiliser entièrement ce temps », Loi de Parkinson.

Fermat Kitchen (2023) Abandonnant tout espoir de devenir mathématicien, Gaku se sent sans but jusqu'à ce que le chef étoilé Kai l'invite dans son restaurant, lui offrant ainsi un nouveau monde à maîtriser. Alors qu'il n'a qu'une semaine pour gagner l'approbation du personnel, Gaku est déstabilisé par le manque d'organisation en cuisine. Nene lui donne un conseil utile. Chargé de concocter un plat pour deux invités de marque, Gaku est surpris de voir arriver au restaurant une conaissance qui partage son affinité pour les mathématiques. Déterminé à recevoir les éloges d'un grand critique gastronomique, Kai confie à Gaku la préparation d'une entrée et à Ranna celle du plat principal. Kai renvoie Ranna, à la grande surprise de Gaku. Après avoir fait une proposition à l'inestisseur torse nu de Kai, Saimon présente à Ranna une offre alléchante.

La Forme de l'eau (2018) Dans un laboratoire, en pleine guerre froide, une femme de ménage muette tombe amoureuse d'une créature amphibie, sujette à des expériences scientifiques.

COCOON (2023)

The Cub (2024) Inspiré des classiques, conçu pour le 21e siècle Un jeu de parkour inspiré des jeux SEGA classiques des années 90, Le Livre de la jungle, Aladdin, Le Roi Lion, mais moderne. Parcourez les ruines de l'humanité. Survivez à la faune et la flore dangereuses. Résolvez des énigmes et fuyez les humains qui vous poursuivent dans cette chasse apocalyptique. L'histoire d'un enfant chassé Après la grande catastrophe écologique, les ultrariches s'enfuient vers Mars et laissent les autres périr. Parmi eux vit un enfant immunisé à cette planète hostile. Des décennies passent et ceux qui sont sur Mars retournent sur Terre. Lorsqu'ils repèrent un enfant humain, The Cub, ils tentent immédiatement de le capturer. C'est le début d'un voyage d'évasion, d'exploration et de découverte à travers les ruines de l'humanité au cours d'une poursuite effrénée. Ce monde raconte des histoires Explorez les ruines de l'humanité après que la grande catastrophe écologique ait anéanti la plupart des civilisations et laissé nos ruines à une mère nature évoluée. Les

indices expliquant comment l'humanité a disparu sont dispersés dans le monde entier, des tours brutalistes en ruine aux laboratoires de génétique abandonnés, en passant par les mines chimiques épuisées et les champs de bataille envahis par la végétation. Chaque niveau a une histoire à raconter. La musique idéale pour vous tenir compagnie Radio Nostalgia From Mars vous accompagne dans le voyage, une bande-son personnalisée qui s'incrustera dans votre psyché. Plongez dans des histoires de survivants passionnantes des quelques ultrariches vivant sur Mars, tandis qu'un DJ à la voix douce fait avancer le spectacle avec une collection de mélodies apocalyptiques relaxantes. Si un regard pouvait rappeler des souvenirs. Dessiné pour ressembler aux films d'animation classiques de la fin des années 90, Atlantis, Tarzan, La Route d'Eldorado et inspiré de la série Primal acclamée par la critique du créateur de Samurai Jack : Genndy Tartakovsky.

Playstation VR Worlds : Ocean Descent (2016) Plongez dans une cage anti-requins et enfoncez-vous dans les profondeurs de l'océan pour contempler la faune et la flore. Au cours de votre périple, admirez les splendeurs de la vie sous-marine, percez un secret perdu et affrontez des dangers extrêmes.

« Rien n'existe dans notre intelligence qui n'ait d'abord été dans nos sens », Démocrite

« Pour connaître la rose, quelqu'un emploie la géométrie et un autre emploie le papillon. », Paul Claudel, ***L'oiseau noir dans le soleil levant***

« La symétrie, c'est l'ennui. », Victor Hugo, ***Les Misérables***

« Petits en taille, mais grands en nombre. »

« L'uniformité, c'est la mort. La diversité, c'est la vie. », Bakunine

« L'important c'est de ne jamais cesser de se poser des questions. », Albert Einstein

Albert Einstein : L'harmonie du monde, Étienne Barilier.

« Si la science pouvait modifier la réponse d'une poule à la peur ? Ah, si nous pouvions rendre les poulets heureux d'être transformés ? Alors vous diriez : « Bien joué, la science. », Narrateur, ***Chicken Run : La menace nuggets*** (2023)

« Je vois que vous avez fait la connaissance de mon mari actuel, le docteur Fry. Ai-je été séduite par son considérable héritage et ses nombreux hectares de terres ? Non. C'était par son esprit. Cela ne se voit pas forcément au premier abord, mais cet homme est un génie. Il a décroché des diplômes d'Oxford et de Cambridge en neurologie clinique ainsi qu'en psychologie comportementale, en ingénieurie génétique... Et en art dramatique ! (Dr. Fry) », Dr. Fry et , ***Chicken Run : La menace nuggets*** (2023)

My Little Pony : Les amis c'est magique ! (2010), ***My Little Pony : Equestria Girls (2013, Rainbow Rocks, Friendship Games, La Légende de la Forêt d'Everfree, Forgotten Friendship***

Alien (Le 8ème passager, Aliens : le retour, Alien3, La réssurection, Prometheus, Covenant, Romulus)

Alice (2014), Mehdi Abdi

« Houlà, quelle chute ! », Alice, ***Alice*** (2014)

« J'ai l'impression d'avoir dégringolé jusqu'au centre de la Terre. », Alice, ***Alice*** (2014)

« Tiens, tiens qui est cette petite curieuse ? », Carlo, ***Alice*** (2014)

« En fait, tu n'es tombée qu'à un peu moins de 100 mètres sous terre, dans les puits d'ALICE. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Je m'appelle Carlo, je suis un physicien. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« ALICE est l'une des quatre grandes expériences du LHC. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« ALICE est l'acronyme de A large Ion Collider Experiment. C'est un appareil qui observe les collisions de noyaux de Plomb qui ont lieu dans le grand collisionneur de hadrons apprlé LHC, actuellement le plus puissant au monde. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Les noyaux de Plomb sont accélérés quasiment à la vitesse de la lumière, et ses composants se dissolvent lorsque deux noyaux entrent en collision. Nous pouvons ainsi recréer une infime gouttelette de matière telle qu'elle existait dans l'Univers

primordial. Cette goutelette n'existe que pendant une infime fraction de seconde avant de se transformer sous forme de particules en matière ordinaire telle que nous la connaissons aujourd'hui. », Narrateur, ***Alice*** (2014)

« À quoi ressemblent ces particules ? Sont-elles semblables à celle que j'ai poursuivie. », Alice, ***Alice*** (2014)

« Alors tu l'as vu ? C'est un quark, la brique élémentaire de matière à partir de laquelle toute chose est faite. Les quarks ont été crées tout juste après le Big Bang. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Big Bang, matière, quarks, que de termes savants : Peux-tu m'en dire davantage. », Alice, ***Alice*** (2014)

« Le mot matière désigne ce dont toute chose est faite : toi et moi, la Terre, la Lune, le Soleil, les galaxies... », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Nous pensons aujourd'hui que la matière a été créée lors du Big Bang. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« C'est arrivé il y a près de 14 milliards d'années. Depuis, la matière s'est transformée pour finalement prendre l'aspect actuel et à l'échelle la plus petite imaginable être constituée d'atomes. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Les atomes sont constitués d'un gros noyau et de minuscules électrons. », Naratteur, ***Alice*** (2014)

« Le noyau est quant à lui fait de protons et de neutrons. », Naratteur, ***Alice*** (2014)

« Hello je suis un quark. Et moi je suis un gluon. », ***Alice*** (2014)

« Et à l'intérieur des neutrons et des protons, on trouve finalement les quarkes et les gluons. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Ça y est j'ai compris : les quarks et les gluons sont des particules élémentaires. Peut-on les voir dans ALICE ? », Alice, ***Alice*** (2014)

« Nous créons des mini Big Bang en faisant des collisions frontales de noyaux. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Ces collisions génèrent une quantité énorme d'énergie qui permet

de libérer des milliers de quarks et de gluons emprisonnés dans le noyau. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« et c'est le travail de ALICE de pister toutes ces particules. », Naratteur, ***Alice*** (2014)

« Et comment faites-vous pour mettre les noyaux en collision. », Alice, ***Alice*** (2014)

« ALICe est sur la trajectoire des faisceaux de noyaux qui circulent à la vitesse de la lumière à l'intérieur de l'accélérateur appelé Large Hadron Collider LHC. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« C'est un anneau de 27 km de circonférence enterré à 100 m sous le niveau du sol. », Naratteur, ***Alice*** (2014)

« Mets ce casque, je vais te faire visiter. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« ALICE pèse autant que la Tour Eiffel, mais reste suffisamment petit pour pourvoir se loger sous l'un des pilliers de la Tour. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Plusieurs instruments appelés détecteurs sont installés à l'intérieur de l'aimant. Une tâche bien définie est assignée à chacun d'eux. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Pourquoi faut-il plusieurs détecteurs, une seul ne serait-il pas suffisant ? », Alice, ***Alice*** (2014)

« C'est parce que toutes les particules ne se ressemblent pas. Tout comme il est absurde de vouloir attraper une souris avec une canne à pêche, il nous faut des détecteurs dédiés pour observer des électrons ou des protons, par exemple. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« ALICE a construit plusieurs types de détecteur pour s'assurer de mesurer n'importe quel type de particule. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Si je comprends bien, les détecteurs vous permettent d'observer les particules comme une sorte de microscope. », Alice, ***Alice*** (2014)

« Oui, mais tu ne peux pas les voir à l'oeil nu. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Attends, je te donne des exemples. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Notre plus grand détecteur est rempli d'un gaz. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Lorsqu'une particule traverse ce gaz, elle laisse derrière elle une trace. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« En observant ces traces, les scientifiques savent reconnaître le type de particule, tout comme le chasseur sait distinguer un lièvr ed'un chevreuil en observant leurs pas dans la neige. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Donc, vous ne voyez pas directement les particules. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Tu as compris nous ne pouvons voir que les traces laissées par les particules. Un autre type de détecteur est capable de mesurer avec la précision d'un chronomètre suisse le temps que met une particule pour parcourir une certaine distance. Toutes les particules ayant la même énergie, les particules les plus lourdes se déplacent plus lentement que les particules plus légères. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Existe-t-il des particules trop légères ou trops rapides pour qu'on puisse les détecter ? », Alice, ***Alice*** (2014)

« Il y a une particule sans masse et qui se déplace exactement à la même vitesse que la lumière. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Il s'agit de la lumière elle-même, qui est faite de particules appelées photons. Pour les piéger, il faut utiliser du Tungstanate de plomb, un cristal très dense et pourtant transparent comme le verre. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« D'accord, mais comment voyez-vous ces traces si ALICE est entièrement close ? Vous prenez une photo ? », Alice, ***Alice*** (2014)

« A nouveau tu as raison. Chaque détecteur est équipé d'instruments électroniques qui analysent les traces, regroupent les informations sous forme binaire et les envoient à des ordinateurs pareils à celui que tu utilises à la maison. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« ALICE en utilise des milliers. », Alice, ***Alice*** (2014)

« Et ensuite vous regardez les photos et tentez de découvrir les phénomènes qui ont produit ces images ? » Alice, ***Alice*** (2014)

« Nous prenons des milliards de photos et des centaines de scientifiques les analysent. Ils imaginent des scénarios qu'ils testent et confrontent aux données expérimentales pour ne retenir que le plus plausible. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« L'objectif est de comprendre la nature du plasma de quarks et de gluons et écrire un nouveau chapitre de l'histoire de l'Univers. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Bigre, cela va vous rendre riche et célèbre. », Alice, ***Alice*** (2014)

« Cela m'étonnerait. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Pour la même raison que tu as suivi le lapin, nous ne faisons que poursuivre ke rêve de k'humanité comprendre de quoi sont faites les choses et remonter à l'origine des choses. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Vous dites-nous », Alice, ***Alice*** (2014)

« Nous sommes près de 1500 chercheurs, ingénieurs, techniciens et étudiants du monde entier. », Carlo, ***Alice*** (2014)

« Nous avons dû travailler dur pendant de nombreuses années pour concevoir d'abord et construire ensuite l'expérience ALICE. », Carlo, ***Alice*** (2014)

Underwater (2020)

« Il n'y a qu'un seul âge : vivante. », Agnes Varda

« PALO ALTO, Calif. – […] From questions about robot consciousness to the ethics of artificial intelligence, the show has taken some of the most compelling questions about technology and neuroscience […].
To learn more about the real-life science behind the fictional realm of Westworld, […] Mach recently sat down with Westworld's science adviser, Stanford University neuroscientist David Eagleman. […]
Mach : how close are we to a future as depicted in the show ?
I think it is really, really distant for a couple of reasons. One is that AI can do very impressive things right now, like play chess better than a human can. But what AI is not any good at is the sort of broad intelligence that, for example, […] a 3-year-old has. […] We don't know all the issues going on in the brain. It is a mystery that

has to be plumbed probably for many more decades or centuries before we understand the principles of brain operation. What we have happening in AI are these very useful networks like what are called deep learning networks that can do clever sorts of things, but it is nothing like how the brain is currently operating. […] A lot of the questions of out time. And these are all questions that have been at the heart of neuroscience of a long time.
[…] Mach : One big issue raised in the series whether preserving consciousness could be a form of immortality. Is that really possible ?
[…] If it turns out to be possible to download somebody's brain and reconstruct it on a different sub-strain, then in theory you could put it inside of a robot. One of the questions is about the ethics of doing that. I think we don't know enough yet to say too much about that. We are such a long way off from that actually being a possibility, but when that time arrives we will have to deal with this question : What does it mean for this person to not die ? […] But at some point we are going to have to deal with this question. », Denis Chow, Shinavi Khattar and Brock Stoneham, ***Mach for NBC News***, June 2018.

L'Oeuf – Une petite histoire (2023).

« Tu rentrais chez toi quant tu es mort. C'était un accident de voiture. Rien de particulièrement remarquable, mais néanmoins fatal. Ce fut une mort ondolore. Les médecins ont fait de leur mieux pour te sauver, mais en vain. Ton corps était tellement brisé que c'est mieux ainsi, crois-moi. Et c'est là que tu m'as rencontré. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Que s'est-il passé ? Où suis-je ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« « Tu es mort », ai-je dit, sans détour. Pas la peine de mâcher les mots. Il y avait un camion et... il a dérapé. Oui. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis mort ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oui. Mais ne t'en fais pas. Tout le monde meurt. Tu as regardé autour de toi. Il n'y avait que le néant. Juste toi et moi. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Quel est cet endroit ? Est-ce la vie après la mort ? », l'humain,

L'Oeuf – Une petite histoire (2023).

« Plus ou moins », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Êtes-vous Dieu ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oui. Je suis Dieu. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Mes enfants... ma femme. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Eh bien ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Est-ce qu'ils iront bien ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« « C'est ce que j'aime voir », ai-je dit. Tu viens de mourir et ta principale préoccupation, c'est ta famille. C'est une bonne chose. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tu m'as regardé avec fascination. Pour toi, je ne ressemblais pas à Dieu. Je ressemblais juste à un homme, ou peut-être à une femme. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Une vague figure d'autorité, peut-être. « Ne t'inquiète pas », ai-je dit. Ils iront bien. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tes enfants se souviendront de toi comme d'une personne parfaite en tout point. Ils n'ont pas eu le temps de te mépriser. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ta femme pleurera à l'extérieur, mais sera secrètement soulagée. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pour être honnête, votre mariage battait de l'aile. Si ça peut te consoler, elle se sentira très coupable d'être soulagée. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oh. Alors que se passe-t-il maintenant ? Je vais au paradis, en enfer ou quelque chose comme ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Aucun des deux. Tu vas te réincarner. L'humain : Ah. Donc les Hindous avaient raison. Dieu : Toutes les religions ont raison à leur

manière. Marche avec moi », Dieu avec l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tu m'as suivi pendant que nous marchions dans le vide. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Où allons-nous ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Nulle part en particulier. C'est juste agréable de marcher pendant que nous parlons. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Alors, quel est l'intérêt ? Quand je renaîtrai, je serai juste une ardoise vierge, non ? Un bébé. Donc, toutes mes expériences, tout ce que j'ai fait dans cette vie n'aura pas d'importance. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pas du tout ! Tu as en toi les connaissances et expériences de toutes les tes vies passées. C'est juste que tu ne t'en souviens pas en ce moment. Je me suis arrêté de marcher et je t'ai pris par les épaules. Ton âme est plus magnifique, plus belle et plus gigantesque que tu ne peux l'imaginer. Un esprit humain ne peut contenir qu'une infime partie de ce que tu es. C'est comme mettre son doigt dans un verre d'eau pour voir s'il est chaud ou froid. Tu mets une infime partie de toi-même dans le récipient, et lorque tu la ressors, tu as requis toutes les expériences qu'elle a vécues. Tu as été dans un humain pendant les 48 dernières années, donc tu ne 'est pas encore étendu et tu n'as pas ressenti le reste de ton inmmense conscience. Si on restait ici assez longtemps, tu commencerais à te souvenir de tout. Mais il n'y a aucun intérêt à faire ça entre chaque vie. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Combien de fois me suis-je réincarné, alors ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ah beaucoup. Beaucoup, beaucoup. Et dans beaucoup de vies différentes. Cette fois-ci, tu sera une paysanne chinoise en 540 après J.-C. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Attendez... Vous le revoyez dans le passé ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Eh bien, techniquement, je suppose. Le temps tel que tu le

connais, n'existe que dans ton Univers. Les choses sont différentes là d'où je viens. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« D'où... d'où venez-vous ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oh bien sûr. Je viens de quelque part. D'un autre endroit. Et il y en a d'autres comme moi. Je sais que tu voudrais savoir comment c'est là-bas, mais honnêtement, tu ne comprendrais pas. « Oh », as-tu dis, un peu déçu. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Mais attendez. Si je me réincarne à d'autres endroits dans le temps, je pourrais avoir interagi avec moi-même à un moment donné. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Bien sûr. Ça arrive tout le temps. Et comme les deux vies ne sont conscientes que de leur propre durée de vie, tu ne sais même pas que ça arrive. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Alors quel est l'intérêt de tout ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je t'ai regardé dans les yeux. Le sens de la vie, la raison pour laquelle j'ai créé cet Univers, c'est pour que tu mûrisses. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Vous voulez dire l'humanité ? Vous voulez qu'on mûrisse ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Non, juste toi. J'ai crée cet Univers pour toi. Avec chaque nouvelle vie, tu grandis, tu mûris et tu deviens un intellect de plus en plus grand. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Seulement moi ? Mais, et tous les autres ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Il n'y a personne d'autre. Dans cet Univers, il n'y a que toi et moi. Tu m'as fixé d'un regard vide. Mais tous les gens sur Terre... Ils sont tous sur toi. Différentes incarnations de toi. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Attendez. Je suis tout le monde ?! (Dieu) Maintenant, tu comprends. », l'humain avec Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis tous les êtres humains qui ont vécu ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ou qui vivront jamais, oui. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis Abraham Lincoln ? Et tu es John Wilkes Booth, aussi. « Je suis Hitler ? » as-tu dit, consterné. Et tu es les millions de personnes qu'il a tuées. Je suis Jésus ? Et tu es tous ceux qui l'ont suivi. Tu t'est tu. », l'humain avec Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Chaque fois que tu as victimisé quelqu'un, tu t'es victimisé toi-même. Chaque acte de bonté que tu as fait, tu te l'es fait à toi-même. Chaque moment heureux ou triste vécu par un humain a été, ou sera, vécu par toi. Tu as réfléchi pendant un long moment. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pourquoi ? Pourquoi faire tout ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Parce qu'un jour, tu deviendras comme moi. Parce que c'est ce que tu es. Tu es de mon espèce. Tu es mon enfant. « Ouah », as-tu dit, incrédule. « Tu veux dire que je suis un dieu ? » Non. Pas encore. Tu es un fœtus. Tu es encore en train de grandir. Quand tu auras vécu toutes les vies humaines de tous les temps, tu auras suffisamment grandi pour naître. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Donc l'Univers entier est juste... « Un œuf. » ai-je répondu. « Maintenant il est temps pour toi de passer à ta prochaine vie. » Et je t'ai envoyé vers ta nouvelle vie. », Dieu avec l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

Les Super Nanas (1998)

« Cent sangsues sans sang sucent son sang sans souci. »

« Savoir, c'est connaître par le moyen de la démonstration. », Aristote, ***Organon***.

Galilée ou l'amour de Dieu, de J.D. Verhaeghe (2006). L'histoire de l'abjuration de Galilée au tribunal de l'Inquisition.

« Les âmes des Hommes tombent comme des quilles depuis qu'ils ont mis notre planète dans un sac de billes. »

A Boy And His Atom: The World's Smallest Movie (2013)

« Dans la vie, il faut éviter trois figures géométriques : les cercles vicieux, les triangles amoureux et les esprits trop carrés. » Mario Benedetti

« Les Français entendent qu'ils sont nuls en maths. S'il y a un message que je veux passer, c'est qu'ils ne sont pas. Tout enfant est capable de penser mathématiquement et l'une des choses que nous devons tous faire, nous devons avoir confieance en nos profs. Avec les bons outils, avec des bonnes formations de qualité, de quantité, ils vont être les meilleurs profs du monde et qu'à leur tour, ils fassent croire à chaque enfant qu'ils ont confiance et qu'ils vont réussir. Et si on fait une erreur, une erreur est un outil d'apprentissage. Ce n'est pas une raison pour condamner, humilier et gronder. Parce que sans l'erreur, on n'apprend pas et on a besoin de bienveillance en mathématiques. On a besoin de dire si c'est faux, super que tu te sois trompé parce que je vais utiliser ton erreur, qui arrive souvent pour mieux enseigner et montrer à tout le monde et à partir de ton erreur, on ne va plus la faire. Donc je sais que la prochaine fois tu vas réussir. Il y a un neuroscientifique espagnol, Alvaro Bilbao, qui, dans un livre pour les parents, qui écoutent, s'appelle « Le cerveau de l'enfant expliqué aux parents » dit que la confiance en soi de l'élève est le carré, vous voyez « au carré » le carré de la confiance que l'adulte a en l'enfant. Donc je parle de ces émotions parce qu'elles viennent avant les maths elles-même. Mais elles sont comme ça. Parce que le cerveau qui pense, qui analyse, qui résout des problèmes, donc les maths, c'est le même cerveau qui tombe amoureux, qui rit de joie et qui pleure de peine. Et on oublie ça : que les émotions et la tête en sont pas divisées en deux comme on le pensait au XVIIème siècle. », Monica Neagoy, professeure en didactique des mathématiques, ***Quotidien***

Barbenheimer Une poupée scientifique tente d'éliminer l'humanité à l'aide d'une bombre nucléaire.

Gloutons et Dragons (2024) Les sœurs peuvent-elles se réincarner à partir de crottes de dragon ? Laios et ses amis Marcille et Chilchuck plongent dans un donjon sans fin à la recherche de sa sœur déchue, combattant les monstres, la famine et la corruption.

Indiana Jones et le Cercle Ancien (2024) Découvrez l'un des plus grands mystères de l'histoire dans Indiana Jones et le Grand Cercle, une aventure solo à la première personne se déroulant entre les événements des ***Aventuriers de l'arche perdue*** et de ***La Dernière Croisade***.

ABRISS - build to destroy (2024) ***ABRISS*** est un jeu de destruction et de construction atmosphérique basé sur la physique. Construis des structures à partir de différentes pièces et fais-les s'écraser sur tes cibles. Débloque de nouvelles pièces pour faire encore plus de dégâts et assiste à l'entropie sous sa forme la plus destructrice dans des paysages urbains numériques. Construis pour détruire.
GAMEPLAY
CONSTRUIS
Choisis des pièces de différents poids, formes et fonctions pour bâtir une structure.
Propulseur + connecteur + bombe ? Bravo, tu as fabriqué une fusée.
Propulseur + rotateur + laser ? Et hop, une fusée laser.
Pilier + connecteur + cube ultra lourd ? Voilà un marteau géant.
Exprime ta créativité et ton ingéniosité avec les différentes parties et tente de détruire la cible avec moins de pièces ou d'une manière plus élégante. Quelle que soit ta méthode, le résultat sera spectaculaire !
DÉTRUIS
Tente de toucher les cibles principales pour terminer des niveaux dans le mode Campagne. Détruis d'abord un mur blindé, puis tire à travers le trou pour atteindre son point faible. Fais détonner des bombes dans l'environnement et utilise divers mécanismes, comme les pistons géants, pour catapulter des cubes ultra lourds sur ta cible. Alternativement, tu peux aussi lancer tout ton arsenal !"
CARACTÉRISTIQUES
UN SYSTÈME DE DESTRUCTION COMPLEXE
Découvre des pièces statiques simulées, des milliers de particules de débris et des morceaux entiers de cibles propulsés dans le néant, le tout avec une fluidité inégalée.
CAMPAGNE
Sept mondes comprenant de nombreux niveaux, dont des niveaux bonus, qui proposent chacun un paysage urbain destructible fait main. Tu commences chaque niveau avec un nombre limité de pièces, et tu dois élaborer une stratégie afin de détruire tous les blocs principaux. À mesure que tu progresses, tu débloques de nouvelles pièces et chaque monde propose des mécaniques

d'environnement uniques. Tu peux recommencer un niveau à tout moment pour détruire un pourcentage de cibles plus élevé ou réussir en moins de coups.
SANDBOX
Découvre de nouvelles manières de construire toutes sortes de choses : amuse-toi avec les pièces que tu n'as pas encore débloquées, ou essaie de mettre le feu à ta carte graphique en tirant 1 000 lasers d'un coup.
NOUVEAU : SANDBOX
Découvre le nouveau mode Sandbox et essaie d'obtenir le meilleur score possible.
MODE PHOTO
Utilise la caméra libre pour trouver la meilleure composition. Fais un arrêt sur image ou ralentis le temps pour obtenir le cliché parfait de ton carnage. Applique des filtres pour modifier le thème de tes photos, puis exporte-les en format JPG 4k pour les partager avec nous!

« La véritable éducation consiste à pousser les gens à penser par eux-mêmes. », Noam Chomsky

The Second Best Hospital in the Galaxy (2024) Les deux chirurgiennes extraterrestres (et meilleures amies) Sleech et Klak, s'occupent des cas les plus difficiles de la galaxie.

« Les plus grandes âmes sont capables des plus grands vices aussi bien que des plus grandes vertus. », Descartes

« Quand on se sent en situation d'échec dans sa vie, on est à la merci des cybermondes qui donnent l'illusion de réussite. », ***The Big Bang Theory*** (2007)

Love, rosie (2023), Winnie LV

Metro Awakening VR (2024)

Minecraft (2009 et 2025)

Wii Play (2006)

La Nuit d'Orion (2024) Orion a peur de tout et surtout de l'obscurité. Bientôt, l'incarnation du noir " Dark " entraîne Orion dans un tour du monde pour lui prouver qu'il n'y a rien à craindre de la nuit.

<u>Destination Orion : Voyage à bord du télescope James-Webb</u>, Olivier Berne

Harry Styles vient d'être élu « l'homme le plus beau du monde » selon la science. Il serait parfait à 98,15% si on regarde le « prisme du nombre d'or », un concept mathématique basé sur la symétrie, les proportions et l'harmonie parfaite d'un visage. Bref, Harry Styles est parfait. Ce n'est pas parce qu'il représente et jugé comme le beau que ça l'est.

<u>Épicurieux : Le Goût du savoir avec Jamy</u>

« Le noir existe depuis plus de 500 millions d'années, depuis que les premières formes de vie ont pu développer des protéines photosensibles. », film, ***<u>La Nuit d'Orion</u>*** (2024)

« T'es pas allergique aux étoiles, par contre ! », Noir, ***<u>La Nuit d'Orion</u>*** (2024)

« Tu sais le nombre de gens qui aimeraient être sur mon dos ? », Noir, ***<u>La Nuit d'Orion</u>*** (2024)

« La réponse est : des tonnes ! », Noir, ***<u>La Nuit d'Orion</u>*** (2024)

« Je suis l'Entité la plus géniale ! Je suis la plus géniale, car il en existe aucune autre qui soit plus aimée que moi ! », Noir, ***<u>La Nuit d'Orion</u>*** (2024)

«

Madagascar adopte une loi pour imposer la castration « chimique ou chirurgicale » des violeurs d'enfants. Le texte prévoit, selon l'amendement consulté par l'AFP : une peine de castration chirurgicale « à l'encontre des auteurs de viol commis sur un enfant de moins de 10 ans ». Une castration « chimique ou chirurgicale » contre les violeurs d'enfants âgés entre 10 et 13 ans. Une castration chimique pour les violeurs de mineurs entre 13 et 18 ans. Amnesty International considère que la castration chimique ou chirurgicale « constitue un traitement cruel, inhumain et dégradant » contraite aux droits humains, et appelle Antananarivo à abroger ce texte. Selon l'ONG, la mesure « ne résoudra pas » la question des viols d'enfants. Le texte a été adopté début février par l'Assemblée nationale puis mercredi par le sénat et doit encore être validé par la

haute cour consitutionnelle (HCC) avant que le président Andry Rajoelina ne le promulgue., Konbini

Divination, Piégée dans une pièce remplie d'écrans, une paire de mains prédit l'avenir. Le client pose une question, tire des runes et ces mains lui révèlent ce qui l'attend dans le petit monde où il vit, une ville en proie à l'incertitude et au doute, à la violence et à l'obsession. À une époque où la vie n'est plus qu'un terrible fardeau, des gens désespérés viennent chercher des réponses auprès de vous. Vous incarnez un énigmatique voyant qui utilise des runes anciennes pour prédire l'avenir dans une métropole cyberpunk dominée par la technologie. Écoutez vos clients, puis disposez les runes qu'ils ont tirées pour décider des réponses à leur donner. Bonnes ou mauvaises, ces réponses ont le pouvoir d'influencer le destin des humains et des robots, de changer l'issue de cette histoire, de semer la mort ou d'aider vos clients à l'éviter. Les décisions et leurs conséquences ne sont jamais toutes blanches ou toutes noires, d'où l'importance de votre intuition de voyant pour mettre fin à la folie qui s'est emparée de la population désespérée.

Zoochosis : Rescue The Animals (2024). Zoochosis est un jeu de simulation d'horreur avec caméra piéton. Vous êtes gardien de zoo de nuit. Identifiez les animaux mutants infectés, fabriquez un vaccin et guérissez-les. Allez-vous tous les sauver et survivre ? C'est votre premier poste en tant que gardien de zoo de nuit. Vous découvrez que certains animaux sont infectés et se transforment en mutants. Sauvez-les et sauvez-vous vous-même. Percez le mystère du zoo. Faites des choix judicieux car ils détermineront votre fin.

« C'est un défi de regarder son corps avec amour plutôt que de le critiquer. C'est une pratique que j'apprends encore. », Lili Reinhart parle de son alopécie, Lili Reinhart

Vivons-Nous Dans l'Esprit de Quelqu'un ?, Astronomia. Ce voyage stimulant examine les similitudes surprenantes entre la structure du cerveau humain et la vaste étendue de l'univers. Nous nous plongeons dans les théories scientifiques et les débats philosophiques, remettant en question la nature même de la réalité et de la conscience. Les parallèles entre les réseaux neuronaux et les toiles cosmiques sont-ils de simples coïncidences ou font-ils allusion à une réalité plus profonde et plus interconnectée ? Rejoignez-nous pour percer les mystères de l'univers et réfléchir à la possibilité que nous vivions dans un cosmos conscient, peut-être même dans l'esprit d'un autre être. Cette vidéo n'est pas seulement

une exploration de la science et de l'espace, mais un voyage dans les profondeurs de l'esprit humain et de l'univers lui-même. L'univers observable s'étend sur 93 milliards d'années-lumière, une distance qui dépasse notre compréhension. Dans cet espace cosmique, il y a plus de deux trillions de galaxies, chacune regorgeant de milliards d'étoiles. L'échelle de l'univers est un merveille, mais ce n'est pas seulement sa taille qui nous fascine, c'est sa complexité. La toile cosmique, un réseau de galaxies et de matière noire, forme une structure qui ressemble à un vaste réseau interconnecté.

Level One (2024) ***Level Zero*** est un survival horror asymétrique en JcJ. Quatre scientifiques doivent réparer un système électrique pour échapper aux créatures qui les traquent en maniant la télépathie, les embuscades et l’électricité.

Nous sommes en l’an 2058. Une expédition spatiale voit un groupe de chercheurs de l'entreprise New Horizons partir explorer l’univers. Au terme d’un voyage éprouvant, ils se posent sur la planète Turion, loin de se douter de la catastrophe qui les attend…

ÉQUIPE DE SCIENTIFIQUES

La lumière est l’arme suprême
En tant que scientifique, maniez la lumière face aux créatures. Utilisez les objets et l’éclairage simulé pour les repousser et gagner du temps.

Collaborez pour gagner
Coopérez, validez vos objectifs et fuyez. Votre réussite dépend de la précision de vos tirs, de vos réflexes et de votre coordination. Avertissez vos coéquipiers en cas de danger, aidez-les à terminer les objectifs et repoussez l’ennemi pour rester en vie.

Gérez vos consommables judicieusement
Vos ressources sont limitées et vous devrez faire des choix : utiliserez-vous votre fusée de détresse pour vous éclairer ou comme arme ? Fouillez les réserves de la station pour trouver du butin et aider vos coéquipiers.

Débloquez des avantages et personnalisez votre personnage
Chaque partie permet de gagner des PV et de la monnaie de jeu. Faites les bons choix car vous perdrez vos avantages en cas d’élimination de votre équipe. Personnalisez votre personnage avec

des skins et des éléments d’apparence !

Placez des pièges pour vous défendre
Les scientifiques peuvent déployer un projecteur à capteur de mouvement, tandis que les créatures placent des nids de monstres aux airs de facehuggers qu’aucun humain ne voudrait croiser.

Vie après la mort
Réapparaissez sous forme de drone pour guider votre équipe à travers les corridors, suivre les monstres à l’aide de rayons laser, apporter les objets trouvés à vos coéquipiers et donner l’alerte en cas de danger !

ÉQUIPE DE CRÉATURES

Piégez et tuez les survivants dans le noir
Traversez furtivement les conduits d’aération et désactivez les sources de lumière en maniant la télépathie et les impulsions électromagnétiques. Suivez vos proies humaines et attaquez-les lorsque l’obscurité s’abat sur le jeu. La nuit peut tomber à tout moment et inverser le cours de la partie !

Capacités passives
Détectez le pouls des survivants à travers les murs et attaquez-les par surprise.

Diverses compétences et tactiques
Coordonnez-vous pour semer le chaos chez les survivants. Préparez le lieu et le moment de vos attaques pour fondre sur les survivants par surprise. Hurlez pour les déstabiliser avant de les attaquer.

Utilisez les coupures de courant à votre avantage
En tant que monstre, vous voyez parfaitement dans le noir. Lorsque l’obscurité s’abat brusquement, vous êtes sur votre territoire et c’est vous qui tirez les ficelles : aucun humain ne peut vous échapper.
• La lumière est l'arme suprême
• Collaborez tactiquement en équipe
• Débloquez des avantages et skins
• Piégez et terrifiez les humains
• Maniez la télépathie et les pièges
• Des cartes au gameplay unique

INVECTOR: RHYTHM GALAXY (2024) De la part de Warner Music et du célèbre studio de jeux indépendants, Hello There Games, Invector : Rhythm Galaxy invite les joueurs à se lancer dans un voyage musical à travers l'univers pour vivre une nouvelle façon de jouer et d'interagir avec les chansons qu'ils aiment. Envolez-vous à travers des paysages célestes vibrants parfaitement synchronisés au rythme des hits les plus populaires de certaines des plus grandes stars d'aujourd'hui, y compris Charlie Puth, PinkPantheress, Fifty Fifty et bien d'autres. Mettez votre prochaine soirée canapé en hyperpropulsion en vous mesurant à vos amis et à votre famille dans une action multijoueur locale palpitante, ou devenez un maestro en solo en maîtrisant le rythme de 40 chansons dans un mode solo captivant. Et avec un mélange éclectique de musique et une gamme de niveaux de compétence à choisir, tout le monde peut participer au plaisir !

La Cognition. Plonge dans les méandres de l’esprit humain et découvre comment nos processus de pensée influencent notre comportement et nos décisions quotidiennes.

Ainsi Parlait Zarathoustra, Nietzsche. Une œuvre philosophique puissante qui t’invite à explorer des concepts profonds sur l’existence et la volonté de puissance.

Pré-suasion. Apprends comment le moment précédant une communication est tout aussi crucial que le message lui-même pour persuader et influencer.

Why We Do What We Do. Une exploration fascinante des motivations sous-adjacentes à nos actions, cet ouvrage offre des insights sur les forces psychologiques qui nous poussent à agir.

Sky Dome 2123 (2024) 2123. Dans un futur où la sécheresse a ravagé la Terre, l’humanité est contrainte de sacrifier une partie de la population : toute personne de plus de 50 ans sera transformée en arbre. La société est régie par des règles impitoyables. Le jour où Stefan voit sa femme condamnée prématurément par le système, il décide de prendre les plus grands risques pour changer son destin.

L'école à remonter le temps (2024) Retour en 1880, 1930, 1950 et 1980 : un voyage à remonter le temps pour découvrir combien l'école, mais aussi la société, ont évolué en un siècle. 15 élèves de collège, 3 professeurs et un directeur d'établissement vont vivre cette expérience unique.

Avatar le dernier maître de l’air (2024) Les nations de l'Eau, de la Terre, du Feu et de l'Air vivaient autrefois en harmonie et l'Avatar, maître des quatre éléments, garantissait la paix entre elles. Mais tout a changé lorsque la Nation du Feu a attaqué et décimé les Nomades de l'Air dans une première manoeuvre de conquête du monde. Alors que l'incarnation actuelle de l'Avatar tarde à émerger, le monde perd espoir. Cependant, l'espérance renaît comme une lumière dans la nuit lorsqu'Aang, un jeune Nomade de l'Air — et le dernier représentant de son peuple — sort de son sommeil pour revendiquer sa place légitime de nouvel Avatar. Accompagné de ses nouveaux amis Sokka et Katara, un frère et une sœur membres de la Tribu de l'Eau du pôle Sud, Aang se lance dans une quête où se mêlent le fantastique et l'action. Il lui faut sauver le monde et repousser la terrifiante offensive du seigneur du Feu Ozai, une mission d'autant plus difficile que le prince héritier Zuko est bien décidé à les capturer, lui et ses amis. Mais ils pourront compter sur l'aide de nombreux alliés et personnages hauts en couleur rencontrés au cours de leurs aventures.

Constellation (2024) Jo revient sur terre après un désastre dans l'espace et découvre qu'il manque des pièces dans sa vie. Elle entreprend donc d'exposer la vérité sur les secrets cachés du voyage spatial et de récupérer ce qu'elle a perdu.

« 16 mars 2023. Pour beaucoup d’entre nous, regarder le ciel procure une incroyable sensation de liberté. Nous sommes des navigateurs : les télescopes sont des embarcations, l’Univers est un océan à explorer. Bien entendu, ce voyage est avant tout intérieur, nous restons enfermés dans notre corps et dans le télescope, c’est par la lumière que nous voyageons dans l’espace et dans le temps. Mais tout de même, quel vertige ! Quel souffre de plonger dans les nébuleuses à 1 300 années-lumière de la Terre. De survoler les galaxies plus de plusieurs milliards d’années dans le passé… Le cosmos n’a pas de frontière. Quelle liberté ! Cette liberté est un cadeau et une responsabilité. Du haut du vaisseau, la tête dans les étoiles, je me répète qu’elle n’est jamais acquise. Chaque jour, nous devons nous battre, à notre échelle, pour la préserver. Contre les grappes de satellites jetables qui rayent le ciel de leur traînée, contre les dogmes d’une science productiviste, contre-la prolifération de « fake science » diffusée à grands coup de communication. Et surtout pour garder notre ligne : toujours discuter l’ordre établi ; toujours chercher à définir collectivement, par l’ouverture scientifique de noueux savoirs. Les astronomes du

passé ont montré la voie. Évidemment, le ciel est un lieu symbolique. Là, se sont exprimés les obscurantismes. Certains l'ont payé de leur vie, tel Giordano Bruno, astronome et philosophe du XVIème siècle, en défendant sa théorie sur la multiplicité des mondes (validée plusieurs siècles plus tard). Et aujourd'hui encore, la liberté académique est menacée. L'hostilité à la science est revendue une doctrine liberticide portée par des personnalités comme Donald Trump, Jair Bolsonaro, ou Viktor Orban, qui ont à cœur de contester la réalité du changement climatique et de couper les budgets attribués à la science. En France, la situation n'est pas aussi grave, mais les attaques vis-à-vis des scientifiques se multiplient, prenant la forme de procédures baillons, voire de mises en cause directes de certaines communautés scientifiques. Ces derniers jours, j'ai pu voyager librement avec mes collègues à bord du *JWST* au cœur de la nébuleuse d'Orion. J'ai pu, grâce à la méthode scientifique, comprendre le message qu'elle nous envoyait. Mais plus que jamais, je suis conscient de la chance que cela représente, et du fait que cela n'est pas un acquis, et que c'est un devoir, pour les scientifiques, de défendre une science libre. », Liberté, Olivier Berné, ***Destination Orion : Voyage à bord du télescope James-Webb***

« Il y a des larmes que personne n'essuiera celles qui glissent du cœur et qui ne sortent pas, celles qui brûlent encore à l'intérieur de soi comme mille volcans que seul le temps endormira. », L'écriture

« La façon dont tu vois le monde dépend de ta façon de l'observer. », L'écriture

« Derrière la façade des héros, vous trouverez un être humain qui fait des erreurs. Des problèmes énormes surgissent quand des erreurs sont faites à l'échelle d'un super-héros. », Frank Herbert, ***Dune***

« J'ai cette théorie selon laquelle les super-héros sont une catastrophe pour l'humanité, même si nous trouvons un vrai héros, à la fin les pauvres mortels prennent le pouvoir sur les structures qui toujours se forment autour de tels leaders. », Frank Herbert, ***Dune***

Paul, jeune prince déshérité, élu doté du pouvoir de prescience et d'un charisme à faire fondre un peuple du désert, a tout du héros de roman d'apprentissage. Mais sa conquête du monde s'avère sanglante (61 milliards de victimes), les suites du roman le

transformant en tyran. Herbert punit ainsi les lecteurs séduits par le héros.

Herbert modèle Paul sur Kennedy, Lawrence d'Arabie ou Jésus, des « sauveurs » qui par leur charme pourraient asservir une population à un système sociale.

Républicain anti-État convaincu, Herbert se méfie des systèmes qui, comme les religions permettent de contrôler l'humain tout en lui promettant sa libération.

La contre-culture a lu le cycle de Dune comme une critique de la dévastation écologique et de l'autocratie. D'autres y ont vu une faible colonialiste et eugéniste.

Aujourd'hui, les geeks libertariens, dont Elon Musk sont séduits par son futur néo-féodal où les hommes sont conditionnés pour être des machines pensantes.

En 1955, le biochimiste franco-américain Vigneaud obtient le prix Nobel de chimie pour ses travaux sur les hormones dont la synthèse de l'ocytocine appelée parfois « hormone du bonheur ».

Jessica Frost (2024) Une jeune femme à la recherche de la vérité sur les raisons pour lesquelles un psychopathe voyageant dans le temps la poursuit est plongée dans un voyage turbulent à travers le désert, le temps, l'espace et le passé de sa famille.

The Shrouds (2024) Karsh, un homme d'affaires innovant et veuf en deuil, construit un dispositif pour se connecter avec les morts à l'intérieur d'un linceul funéraire.

Experiment 77 (2024) Un médecin qui dirige un centre comportemental pour femmes a du mal à maintenir la stabilité de ses patients lorsqu'un de ses collègues est retrouvé mort et que son propre bien-être mental commence à se détériorer.

Borderlands (**2024**) Le jeu vidéo populaire se déroule sur la planète fictive abandonnée de Pandora, où les gens recherchent une relique mystérieuse.

Outcast : A New Beginning (2024) 20 ans après la sortie d'Outcast, le titre d'action-aventure primé et pionnier des jeux en monde ouvert non linéaire, découvrez sa suite tant attendue dans

laquelle Cutter Slade retourne dans le monde alien spectaculaire d'Adelpha. Ressuscité par les Yods tout-puissants, il ne s'attendait pas à ce qu'il allait découvrir : les Talans ont été réduits en esclavage, le monde d'Adelpha a été dépouillé de ses ressources naturelles et les fantômes de son passé sur Terre semblent liés aux forces robots ayant envahi la planète. C'est à lui que revient la mission de sauver la planète une fois de plus. L'équipe à l'origine d'Outcast 1 s'est réunie pour vous offrir ce monde fascinant et plein de créatures dangereuses où vit le peuple Talan, une ancienne civilisation dont le destin est étroitement lié à celui de la Terre depuis les événements du premier opus. Vous incarnerez Cutter Slade, un ancien un Navy SEAL n'ayant rien perdu de la verve qu'il avait dans les années 90. Toutefois, comme le monde autour de lui a changé, il finira bien par évoluer à son tour. Pour sauver Adelpha, vous pourrez… utiliser votre jetpack pour sauter, voler, planer et traverser rapidement le monde ouvert magnifique, combiner des dizaines de modules différents pour créer votre propre arme vous permettant d'éliminer les robots envahisseurs, contrôler pleinement le jeu pour découvrir son histoire et son monde ouvert à votre rythme, explorer un monde sans limites, découvrir des temples cachés et une faune dangereuse, vous familiariser avec la culture des Talans, les aider à libérer leurs villages, accéder aux secrets des pouvoirs de leurs anciens et faire appel aux forces de la nature pour détruire vos ennemis et plonger dans un monde merveilleux créé sur-mesure, tout en vous laissant emporter par l'incroyable bande-son imaginée par le compositeur du premier Outcast, Lennie Moore.

Smalland : Survive the Wilds (2024) Maintenant que les géants ne sont plus, et après des siècles passés à vivre sous terre, les Hominis sortent de leur terrier afin de reprendre possession de la Surface. Participez à l’exode en tant que membre de l’avant-garde et plongez dans une aventure miniature ! Explorez, fouillez, fabriquez et battez-vous afin de vous établir dans ce nouveau monde hostile.

L’AVENTURE SOUS UN NOUVEL ANGLE
Escaladez des arbres aussi grands que des gratte-ciels, faufilez-vous à travers les fissures de bâtiments dévastés, explorez d’épaisses forêts, de dangereux marais et d’étranges ruines à mesure que vous découvrez ce vaste monde ouvert sous un nouvel angle.

TOURNEZ LA NATURE À VOTRE AVANTAGE

Combattez, apprivoisez et montez une grande variété de créatures. Bondissez sur de grandes distances à dos de sauterelle, volez au-dessus des arbres à dos d'oiseau ou faufilez-vous dans les broussailles à dos d'araignée. Il ne tient qu'à vous de conquérir ce monde et les créatures qui l'habitent.

SURVIVEZ SEUL OU PROGRESSEZ À PLUSIEURS
Jouez avec un maximum de 10 amis en mode multijoueur. Explorez, combattez, construisez et survivez en équipe dans cette contrée sauvage.

BÂTISSEZ LES FONDATIONS D'UN NOUVEAU MONDE
Cherchez ou raffinez des ressources pour construire des camps à l'aide de matériaux de différentes qualités, en allant du bois au métal en passant par la pierre. Choisissez votre endroit favori où vous installer ou escaladez de gigantesques arbres pour élire domicile à leur sommet.

FABRIQUEZ DE NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS POUR ÉQUILIBRER LES FORCES
Collectionnez de puissantes armures qui vous octroient des résistances et des capacités, et associez-les pour personnaliser votre apparence. Ajoutez des ailes à votre armure pour planer dans les airs, ou servez-vous du grappin pour vous balancer d'arbre en arbre.

UN ÉCOSYSTÈME DYNAMIQUE
Bravez les éléments avec un système de météo variable comprenant des tempêtes mortelles et des changements de saisons qui vous demanderont d'utiliser différentes techniques de survie afin d'éviter une mort prématurée.

AU PROGRAMME
Un gigantesque monde ouvert en bac à sable à explorer d'un point de vue miniature
Survivez seul ou travaillez ensemble jusqu'à 10 joueurs
Apprivoisez et montez des insectes, des araignées, des oiseaux et bien d'autres créatures afin de voyager toujours plus loin, toujours plus vite
Explorez le plancher des vaches ou envolez-vous vers d'autres cieux
Construisez votre base idéale dans un Grand arbre pour qu'elle vous suive de serveur en serveur
Découvrez l'histoire des Hominis grâce aux quêtes narratives et aux

PNJ que vous rencontrez
Une météo dynamique et des évènements aléatoires qui créent naturellement un environnement vivant
Personnalisation et améliorations, guerrier ou bâtisseur : à vous de choisir

Bio Inc : Redemption (2024) Bio Inc : Redemption est un simulateur biomédical complexe dans lequel vous devez prendre des décisions de vie ou de mort. Créez la maladie ultime pour infecter et tourmenter votre victime ou jouez le rôle du chef d'une équipe médicale et espérez trouver un remède pour sauver votre patient. Serez-vous la peste ou préserverez-vous l'humanité ?

Avec plus de 600 maladies, virus, symptômes, tests de diagnostic, traitements et autres conditions médicales, Bio Inc : Redemption est d'un réalisme effrayant. Il vous captivera pendant des heures, vous plongeant dans un monde microscopique aux proportions épiques de la peste !

CHOISISSEZ VOTRE CAMP
Bio Inc : Redemption comprend deux nouvelles campagnes !

Choisissez la Mort et explorez votre côté obscur en éliminant les victimes par la colère grâce à une combinaison de maladies et d'états pathologiques atroces. Soyez la peste !

Choisissez la Vie et incarnez héroïquement un diagnosticien médical chargé d'identifier et de guérir les maladies avant qu'il ne soit trop tard pour votre patient. Sauvez la race humaine, un humain à la fois !

Chaque campagne se compose de neuf cas avec quatre niveaux de difficulté différents et le nouveau système d'IA adaptatif offre des heures de jeu avec une grande valeur de rejouabilité.

CONSTRUIRE DES STRATÉGIES PROFONDES
Les mécanismes de Bio Inc : Redemption sont simples à comprendre mais extrêmement profonds. Les joueurs occasionnels apprécieront un défi rapide et excitant. Les joueurs expérimentés devront élaborer des stratégies complexes pour résoudre les cas les plus difficiles. Tout est question de combos et de timing !

24 CAS DIVERSIFIÉS ET STIMULANTS
Chaque scénario unique comporte ses propres rebondissements et

objectifs spécifiques, ce qui vous permettra de développer progressivement vos compétences et d'élargir votre palette d'outils pour résoudre des cas de plus en plus complexes.

IMPITOYABLE, MÉCHANT ET ÉTRANGEMENT CAPTIVANT
Que vous souhaitiez guérir la maladie d'un patient innocent ou tourmenter une pauvre âme à travers une combinaison improbable de maladies et d'infections, l'univers de Bio Inc. ne vous laissera pas de marbre. Sournoisement réaliste, voire éducatif, équilibré par une bonne dose d'humour, l'expérience Bio Inc : Redemption vous fera vivre une expérience palpitante.

BOOSTER ET RÉCOMPENSES
Chaque victoire vous permet de gagner des points d'XP. Dépensez judicieusement vos points d'XP durement gagnés pour placer des boosters qui vous aideront à résoudre des affaires à un niveau de difficulté plus élevé et à devenir un maître de Bio Inc.

Dead Hook (2024) Dead Hook est un mélange explosif des genres rogue-like et shooter, avec un combat brutal et une narration captivante. Explorez la planète aînée Resaract et endossez le rôle d'Adam Stone, un mercenaire, un contrebandier, un voleur et un mari dévoué.

CHOISISSEZ VOTRE STYLE DE JEU
Trouvez des armes légendaires et personnalisez votre personnage avec 100 améliorations permanentes pour rendre chaque partie unique. Expérimentez différentes stratégies et relevez les défis qui vous attendent dans le jeu.

VARIÉTÉ D'ENNEMIS ET DE BOSS
Chaque ange de la mort a besoin de dignes adversaires. Des infernaux ordinaires et d'élite tenteront de vous arrêter dans les airs et au sol pour défendre leurs tombes. Les boss sont également conçus de manière unique et ont plusieurs phases, ce qui rend chaque rencontre tendue et excitante.

SAUVEZ VOTRE BIEN-AIMÉ
L'intrigue du jeu ajoute une autre couche de profondeur à l'expérience de jeu. Vous vous lancerez dans un voyage pour découvrir les secrets de Resaract et la dualité de l'intelligence artificielle, en faisant face à des choix difficiles et des rebondissements inattendus en cours de route.

Strange Horticulture (2024) Incarnez le propriétaire d'une boutique de plantes dans Strange Horticulture, un jeu de réflexion occulte. Identifiez de nouveaux spécimens, caressez votre chat, rencontrez une sororité et un culte. Grâce à votre puissante collection, influencez l'histoire et élucider les sombres mystères d'Undermere.

Bienvenue à Undermere, une ville pittoresque entourée de forêts infestées de sorcières et de montagnes escarpées. Vous êtes l'herboriste, propriétaire de la boutique de plantes Strange Horticulture. Tandis qu'un groupe de clients hauts en couleur défile dans votre boutique, vous plongerez rapidement dans un mystère occulte vieux de plusieurs siècles.

Explorez les contrées entourant votre boutique pour découvrir de nouvelles plantes, mais soyez prudent ! Les bois sombres et les lacs ne sont pas toujours des plus accueillants envers un simple herboriste. Vous pourriez dénicher des pouvoirs au-delà de vos rêves les plus fous... ou perdre la raison. Servez-vous d'indices contextuels pour déterminer les endroits à visiter et ceux à éviter !

À l'aide de votre fidèle encyclopédie et des indices découverts lors de vos excursions, vous en apprendrez davantage sur les plantes étranges que vous croiserez. En identifiant chacune d'entre elles, vous serez en mesure de tirer parti de leurs effets pour influencer l'histoire, des hallucinogènes hypnotiques aux poisons puissants.

Mystery Box : Escape the Room (2024) Vous êtes piégé dans des pièces sombres et devez résoudre des énigmes intrigantes pour ouvrir des boîtes et vous échapper. Peux-tu le faire? Interagissez avec des mécanismes bizarres, sortez des sentiers battus pour gagner votre liberté et découvrez des mystères historiques non résolus. Vous vivrez une aventure réelle en jouant à ce jeu de réflexion ! De nombreuses énigmes intrigantes vous attendent, garantissant une expérience immersive qui vous tiendra occupé pendant des heures. Examinez plusieurs mécanismes pour débloquer chaque boîte et gagner votre liberté.

Emmanuelle Kecir-Lepetit : Mission : Léonard de Vinci : Le docu dont tu es le héros. Es-tu prêt à intégrer l’atelier de Léonard de Vinci ? Prends ton crayon, ton pinceau et ton épée – sait-on jamais – ; une fabuleuse mission t’attend en Italie ! Sauras-tu assimiler les techniques de peinture utilisées par le maître ? Auras-tu assez d’audace pour l’assister dans la création de ses

étranges machines ? Les choix que tu feras te permettront-ils d’aider ce grand artiste à accomplir ses projets ? À chaque chapitre, c’est TOI qui prend les décision !

This is Me… Now (2024) Coïncidant avec la sortie de son album du même nom, cette odyssée narrative raconte l'histoire du voyage de Jennifer Lopez vers l'amour à travers ses propres yeux.

Tales of Kenzera™: ZAU (2024) Un jeune garçon endeuillé entame la lecture d’un conte bantou écrit par son père défunt. Aventurez-vous sur les terres magnifiques et périlleuses de Kenzera en incarnant Zau, un jeune chaman qui passe un marché avec le Dieu de la mort pour ramener son Baba des ténèbres. Utilisez vos pouvoirs cosmiques et votre courage naissant pour progresser à travers des terres mythologiques inconnues. Autrefois pleine de vie, Kenzera est désormais remplie d’esprits ancestraux perdus. Tandis que Zau se rapproche de son objectif, il croise trois êtres puissants, redoutablement effrayants, mais étrangement familiers. Entrerez-vous dans la danse du chaman ?

Plongez-vous dans une histoire solo intense inspirée par le deuil personnel d’Abubakar Salim. Découvrez comment l’amour nous donne le courage de continuer après un décès bouleversant. Utilisez les pouvoirs du Soleil et de la Lune pour vaincre des esprits tourmentés au cours de combats rythmés et devenez un Nganga digne de ce nom : un guérisseur spirituel. Découvrez un univers foisonnant d’histoires inédites relatives au chaos et à l’ordre et parcourez des royaumes mystiques en 2,5D remplis de couleurs et de profondeur, le tout, au son de la musique envoûtante de Nainita Desai, compositrice plusieurs fois récompensée.

Conçu par Surgent Studios, le studio de divertissement fondé par l'acteur Abubakar Salim (***Assassin's Creed : Origins***, ***Raised by Wolves***) et édité par EA Originals, ***Tales of Kenzera™: ZAU*** vous entraîne dans un voyage émouvant inspiré des mythes foisonnants des cultures bantoues.

In Celebration of Violence (2024) In Celebration of Violence est un rogue-like d'action fantastique mêlant exploration et meurtre. Le combat méthodique nécessite que vous planifiiez vos attaques, esquives, blocages et parades en tenant compte de vos adversaires et de l'environnement. La mort est permanente mais vous pouvez améliorer vos statistiques et acheter des objets pour faciliter vos vies futures. Et si les choses deviennent trop difficiles, jusqu'à

quatre amis locaux peuvent saisir les contrôleurs et aider le héros en tant que monstres, zombies et bandits contrôlés par le joueur.

Le monde
De vastes terres générées de manière procédurale et interconnectées vont des plaines aux marécages, en passant par les villes et les donjons. Ces terrains offrent de multiples chemins pour atteindre la variété des boss finaux. Les donjons sont un risque dangereux mais enrichissant. Dans les donjons, vous devrez vous déplacer lentement et être à l'affût des pièges et des secrets tout en cherchant la sortie.

Les éléments interagissent entre eux et avec l'environnement. Le feu réagit à la température, aux conditions météorologiques et à tout objet inflammable, en particulier les personnes. L'électricité se dirige vers les entités et est particulièrement dangereuse autour de l'eau. Les risques de pluie ou de neige s’adaptent naturellement au climat de la région et peuvent devenir à la fois un obstacle et un avantage.

Les sanctuaires de plusieurs dieux jonchent la terre. Les joueurs peuvent choisir de prier dans les sanctuaires qu'ils rencontrent pour recevoir une variété de faveurs, de bonus et d'objets. Il faut cependant choisir avec soin ; chaque dieu a un prix différent et certains deviennent mécontents lorsque leur rival fait l'objet d'un culte. Certains dieux peuvent également être irrités par les actions entreprises par le joueur au cours de ses aventures, comme détruire du feuillage ou tuer des civils.

Variété
Des dizaines d'armes, d'objets, de sorts et de souvenirs sont dispersés à travers le monde. On peut acquérir une puissante baliste enchantée au début d'une vie, mais la suivante ne rapportera rien de plus que quelques massues en bois.

Les souvenirs représentent des objets rappelés de vies antérieures et changent les règles du jeu. Vous découvrirez peut-être un souvenir qui invoque des araignées sur les cadavres ennemis, améliore vos statistiques en cas de feu ou annule les effets de la mort.

Il existe plusieurs chemins vers la victoire. On peut être agile et furtif, charger en agitant un marteau, lever une armée de morts-vivants, exploiter une variété de sorts, manipuler les ennemis pour

les transformer en pièges ou en flammes, amasser des ressources pour acquérir les objets les plus puissants, ou simplement jouer en toute sécurité avec une épée et un bouclier. Les différents personnages offrent simplement des points de départ différents, chaque décision vous appartient.

Défi
Aucune vie n'est prédéterminée pour réussir. Les graphismes joyeux dissimulent une expérience brutale et inflexible. Les obstacles imprévus devront être surmontés en temps réel et même un ennemi régulier sera mortel si vous ne faites pas attention. Pour arriver au bout, les joueurs devront démontrer qu'ils sont capables de surmonter systématiquement ces obstacles. L'échec peut arrêter, voire inverser les progrès.

Au fur et à mesure que vous accumulez de l'expérience, découvrez des schémas et battez des boss, vous serez en permanence mieux préparé à relever les défis futurs. Les choix et les avantages dont dispose un joueur au début d'une partie augmenteront considérablement à mesure qu'il joue. De nouveaux personnages, objet

Chanson Ste Trinité, Ecrite en 2022 pour la journée des délégués à Lyon
« 1/ De la primaire au lycée, Toutes ces années à s'entraider, Entre nous solidarité et amitié, On s'amuse bien à la récré, On travaille bien en sérénité, Et on adore ensemble fêter la Sainte Trinité ; 2/ La croyance et le pardon ; Le respect et l'attention ; Tolérance et communion sont notre inspiration ; Maths et Français ; Musique Café ; Sport SVT ; Physique Anglais ; Dans la bienveillance ces matières nous sont enseignées. 3/ Tu m'as dit j'ai rendez-vous, Dans une école qui compte pour nous, Nous chantons tous à l'unisson, C'est ça qu'nous aimons, A Marseille, cette maison, Est le cœur de notre union, Devant vous de l'Amour de Dieu nous témoignons. A Sainte Trinité, A Ste Trinité, Du lundi au vendredi, Au soleil ou sous la pluie, L'amour de Dieu berce nos vie à Sainte Trinité. »

Le Robot Sauvage (2024) Après un naufrage, un robot intelligent appelé Roz est bloqué sur une île inhabitée. Pour survivre à l'environnement dur, Roz se lie aux animaux de l'île et s'occupe d'une oie de bébé orphelin.

Le problème à trois corps (2024) Une décision fatidique prise dans la Chine des années 1960 se répercute aujourd'hui, où un

groupe de scientifiques s'associe à un détective pour faire face à une menace planétaire existentielle.

Return to Grace (2024) Return to Grace est une aventure narrative à la première personne se déroulant dans un monde de science-fiction rétro des années 60 visuellement époustouflant. Vous incarnez l'archéologue spatial Adie Ito, qui a mis au jour l'ancien lieu de repos d'un robot IA. dieu et ancien gardien du système solaire connu sous le nom de Grace.

Figment: Journey Into the Mind (2024) Un jeu d'action-aventure musical qui se déroule dans les recoins de l'esprit humain... Bienvenue dans le monde de Figment Un monde étrange et surréaliste, un endroit rempli de nos pensées, désirs et souvenirs les plus enfouis, habité par les différentes voix que nous entendons dans notre tête. Cet esprit a été calme et silencieux pendant plusieurs d'années. Mais quelque chose a changé. De nouvelles pensées ont commencé à émerger, elles prennent la forme de créatures cauchemardesques qui répandent la peur sur leur passage. Le seul espoir réside dans le grincheux Dusty, autrefois la voix du courage de cet esprit. Il doit redevenir lui-même et aider l'esprit à faire face à ses peurs. Rejoignez Dusty et son amie Piper, une éternelle optimiste, pour une aventure au travers des différentes facettes de l'esprit, et résolvez les énigmes afin de rétablir la situation, en repoussant les cauchemars et en rétablissant le courage perdu. Un monde fantasque dessiné à la main Voyez comme les coups de pinceaux traditionnels faits mains prennent vie dans un monde surréaliste remplis d'illustrations colorées et d'adorables personnages. Faites l'expérience du style artistique unique des joyeuses Îles de la Libertés, de la radieuse Rouageville et des sinistres Sentiers.

Space Engineers (2024) Space Engineers est un jeu de sandbox à monde ouvert caractérisé par la créativité et l'exploration. Les joueurs construisent des vaisseaux spatiaux, des stations spatiales, des avant-postes planétaires de différentes tailles et utilisations, pilotent des navires et voyagent dans l'espace pour explorer les planètes et rassembler des ressources pour survivre. Avec à la fois des modes de création et de survie, il n'y a pas de limite à ce qui peut être construit, utilisé et exploré. Space Engineers propose un moteur physique réaliste basé sur le volume: tout le jeu peut être assemblé, désassemblé, endommagé et détruit.

Anuchard (2024) Le royaume d’Anuchard est tombé. Plusieurs

générations après la chute, les descendants des survivants vous ont choisi pour porter la cloche magique d’Audros. Partez à l’aventure, affrontez des monstres, résolvez des énigmes et rendez au royaume céleste d’Anuchard sa gloire d’antan ! Anuchard était connu comme un lieu d'émerveillement et de paix, une terre à l’abondance infinie suspendue dans les cieux. Cinq anciens Gardiens ont accordé leur bénédiction à l'île... Jusqu’au jour où ils partirent sans dire mot. Le paradis d’Anuchard est tombé des cieux, s'écrasant sur le monde en dessous. Seul un petit morceau de l’île survécut à la chute. Le reste s’est agglutiné sous terre en une masse tordue de passages sinueux remplis de magie imprévisible et de monstres vicieux, connue simplement sous le nom de Donjon. Des générations se sont écoulées alors que les rares survivants s’installèrent à Orchard, l'unique village restant de l'île, qui renferme encore quelques vestiges de la magie anuchardienne. Les fermiers s'occupent des champs tandis que les explorateurs fouillent les restes du royaume. Tous attendent l’Élu, le Porteur de cloche, qui maniera la cloche d'Audros et entrera dans le donjon pour sortir les Gardiens de leur sommeil et faire renaître le paradis céleste. Montrez-vous en digne et endossez le fardeau du Porteur de cloche. Le donjon vous attend !

Palworld (2024) Q. De quel genre de jeu s'agit-il ? R. Tout dépend de si vous préférez vous la couler douce en compagnie des étranges créatures que sont les Pals, ou si vous entendez vous lancer dans une lutte à mort contre les braconniers. Vous pouvez faire combattre les Pals, les faire se reproduire et ils pourront même vous aider dans votre travail aux champs ou encore à l'usine. Vous pouvez aussi les vendre, les disséquer ou les manger. ▼Survie Pénuries de nourriture, milieux hostiles, braconniers sanguinaires... Ce monde est rempli de dangers. Tous les moyens sont bons pour survivre. Quitte à dévorer vos propres Pals... ▼Montures et exploration Montez vos Pals pour explorer terre, mer et ciel. ▼Construction Vous voulez construire une pyramide ? Alors n'hésitez pas à employer vos Pals. Ne vous en faites pas ; le droit du travail ne s'applique pas à ces créatures. ▼Besoins primaires Faites du feu, produisez de l'électricité, extrayez des ressources... Gagnez en confort de vie en dénichant les Pals adéquats. ▼Agriculture Semence, arrosage, récolte... Chaque Pal a sa spécialité. Créez l'exploitation de vos rêves à l'aide de vos Pals. ▼Industrie et automatisation L'automatisation passe fatalement par le travail manuel des Pals. Construisez des usines et affectez-y des Pals. Tant qu'ils seront nourris, ils travailleront sans rechigner. Jusqu'à ce que mort s'ensuive. ▼Exploration de donjons Tant que vous aurez vos

Pals avec vous, vous ne courrez aucun danger. Utilisez-les comme boucliers si besoin. Ils sont prêts à tout pour vous servir. ▼Sélection et génétique Les Pals transmettent leurs caractéristiques à leur progéniture quand ils se reproduisent. Combinez des Pals rares pour créer le spécimen ultime ! ▼Braconnage et criminalité Des Pals en danger d'extinction peuplent la nature. Vous deviendrez riche en un rien de temps si vous parvenez à les capturer ! Après tout, un crime discret n'en est pas un. ▼Multijoueur Il est possible de jouer à plusieurs, alors partez à l'aventure avec vos amis pour combattre, faire des échanges et plus encore. Il est prévu d'intégrer les combats dans une future mise à jour. Un tout nouveau jeu de survie multijoueur en monde ouvert où le but est de collectionner de mystérieuses créatures, les Pals, afin de les faire combattre, bâtir des structures, travailler dans les champs et faire tourner vos usines.

The Signal (2024) Paula, une astronaute, revient de mission. Son mari Sven et sa fille Charlie se réjouissent de la revoir bientôt lorsqu'ils apprennent une nouvelle dévastatrice. Dans l'espace, Paula se remet de plus en plus en question en réalisant la gravité de sa découverte. Sur terre, Sven et Charlie affrontent les répercussions de l'accident. En quête de vérité, Sven se heurte à de nouvelles menaces et gagne des alliés inattendus. Une trahison surprend Paula au cours d'une phase critique de sa mission. Afin d'éviter de tomber dans les griffes ennemies, Sven place toute sa confiance en Charlie alors qu'ils tentent de trouver la dernière pièce du puzzle de Paula.

Read Only Memories: NEURODIVER (2024) ES88 est une extrasens chargée de capturer Papillon doré, une entité psychique se cachant dans les souvenirs des individus. Incarnez ES88 et rejoignez votre collègue cyborg GATE, ainsi que la créature que l'on appelle le NEURODIVER, pour réparer les souvenirs endommagés par Papillon et l'arrêter pour de bon dans cette aventure de psycho-fiction !

Vous êtes une aruspice
Incarnez ES88, jeune extrasens employée par MINERVA, une puissante organisation spécialisée dans les sciences de l'information, les neurotechnologies et les phénomènes extrasensoriels. Sa mission, retrouver Papillon doré, une mystérieuse entité psychique se cachant dans les souvenirs des citoyens de Neo-San Fransisco pour les fragmenter. Qui est-il ? Pourquoi fait-il ça ? Et comment l'arrêter ?

Le NEURODIVER
Le Neurodiver est une créature psychique issue de la bio-ingénierie créée pour améliorer les aptitudes naturelles des extrasens. Avec son aide, vous allez pouvoir rassembler des indices et des réflexions sur les souvenirs de vos sujets, pour tenter d'en recoller les fragments et d'en expulser Papillon doré !

Du neuf avec du vieux
Read Only Memories: NEURODIVER vous replonge dans le monde de science-fiction de Neo-San Fransisco, tel qu'il était dans 2064: Read Only Memories, avec une toute nouvelle histoire et de nouveaux personnages. Les novices pourront facilement plonger dans l'aventure et les joueurs déjà familiers avec le jeu d'origine retrouveront quelques têtes connues !

Des sensations audio en FM !
La bande originale de NEURODIVER, composée par Ken « coda » Snyder (Tree of Knowledge) pour Scarlet Moon, s'inspire des sons de l'OPNA/YM2608 présents sur les séries d'ordinateurs PC-8801 et PC-9801 !

Si vous aimez les tonalités générées par les cartes son FM de la fin des années 80, comme on les trouvait à l'époque dans de nombreux ordinateurs, bornes d'arcade et consoles, alors vous serez servis. Laissez-vous emporter par la puissance de la FM !

Avec les fées, Sylvain Tesson. Le mot fée signifie autre chose. C’est une qualité du réel révélée par une disposition du regard. Il y a une façon d’attraper le monde et d’y déceler le miracle de l’immémorial et de la perfection. Le reflet revenu du soleil sur la mer, le froissement du vent dans les feuilles d’un hêtre, le sang sur la neige et la rosée perlant sur une fourrure de mustélidé : là sont les fées. Elles apparaissent parce qu’on regarde la nature avec déférence. Soudain, un signal. La beauté d’une forme éclate. Je donne le nom de fée à ce jaillissement. Les promontoires de la Galice, de la Bretagne, de la Cornouailles, du pays de Galles, de l’île de Man, de l’Irlande et de l’Écosse dessinaient un arc. Par voie de mer j’allais relier les miettes de ce déchiquètement. En équilibre sur cette courbe, on était certain de capter le surgissement du merveilleux. Puisque la nuit était tombée sur ce monde de machines et de banquiers, je me donnais trois mois pour essayer d’y voir. Je partais. Avec les fées.

Nobody Wants to Die (2024) Perdez-vous dans le monde dystopique de New York en 2329 dans ***Nobody Wants to Die***, une nouvelle aventure policière noire où l'immortalité a un prix que quelqu'un doit payer. En tant que détective James Karra, vous dirigerez l'enquête en utilisant une technologie de pointe, risquant tout pour poursuivre un tueur en série ciblant l'élite de la ville.

CARACTÉRISTIQUES
• Bienvenue à New York 2329 – Vivez une aventure aux accents de film noir dans une métropole futuriste méconnaissable. Ici, la technologie a atteint un stade où les humains peuvent vivre éternellement, en stockant leur conscience dans des banques mémorielles pour la transférer d'un corps à un autre. À condition de pouvoir payer l'abonnement.

• Menez l'enquête – Glissez-vous dans la peau de James Karra, détective du service Mortalité sur la piste d'un tueur en série qui s'en prend aux citoyens les plus aisés de la ville. Enquêtez sur les scènes de crime à l'aide de technologies avancées qui manipulent le temps pour reconstituer les circonstances de chaque meurtre, réunir un faisceau d'indices et découvrir l'horrible vérité derrière les meurtres.

• Un film noir immersif – Ce polar interactif profond et inédit vous plongera au sein d'un vertigineux avenir dystopien. Dans un monde où la mort n'est plus qu'un souvenir, où la moralité est sacrifiée sur l'autel de l'immortalité, le détective endurci que vous êtes devra louvoyer entre bien et mal pour espérer s'en tirer.

• Une aventure narrative époustouflante – ***Nobody Wants to Die*** exploite la puissance de l'Unreal Engine 5 pour repousser les frontières de l'aventure narrative, en associant des graphismes photoréalistes à un scénario mémorable.

The Chosen (2024) Les Élus est un drame historique basé sur la vie de Jésus et de ceux qui l'ont connu. Située dans le contexte de l'oppression romaine dans l'Israël du premier siècle, la série partage un regard authentique sur la vie et les enseignements révolutionnaires de Jésus.

Atlas (2024) Un avenir sombre, où un soldat de l’IA a déterminé que la seule façon de mettre fin à la guerre est de mettre fin à l’humanité.

Le Problème à trois corps : derrière la série Netflix, un casse-tête scientifique. Déterminer les trajectoires de trois corps célestes soumis à leur interaction gravitationnelle reste encore un mystère.

On n’en a jamais autant entendu parler depuis que Liu Cixin en a fait une brillante trilogie de science-fiction, désormais adapté en série sur Netflix par les producteurs de « Game of Thrones ».

Le problème à trois corps, ou comment trois corps célestes interagissent gravitationnellement en fonction de leur masse, de leur position et de leur vitesse initiale est pourtant un casse-tête céleste qui occupe l’esprit des scientifiques depuis Galilée.

« Là ou j'ai grandi, on pouvait les voir tous les soirs. », ***Le Problème à trois corps*** (2024)

« Scientifiques et artistes signent leurs œuvres. », Beast, ***X-Men ‘97*** (2024)

« Voici enfin la progéniture de Scott Summers et Jean Grey. Sais-tu pourquoi tu est mon plus beau trophée, toi, le fruit d’un hasard pas si hasardeux ? La combinaison des gènes uniques de tes parents. Te dote d’un potentiel illimité et d’immenses pouvoirs ! Mais d’abord, il me faut te rendre invincible. Une bouvelle espèce de créations parfaites va naître ce soir par ma volonté et mon génie ! », Sinistre, ***X-Men ‘97*** (2024)

« Nous avons créé un esprit de la taille d’un monde. Intellectron, es-tu réveillé ? Réveillé et conscient. Je comprends quel est mon but. Je suis prêt à retrouver ma taille d’origine. Fais, je te prie. Nous avons épuisé toutes nos ressources pour en créer quatre. Deux paires de deux. Chaque paire est intriquée. Reliée au niveau quantique. Nous en avons deux avec nous. Nous vous avons envoyé les deux autres. Tout ce qu’ils voient et entendent, nous le voyons et l’entendons en même temps. Même à des années-lumières d’écart. Un proton n’a quasiment pas de masse. On peut lui donner une vitesse proche de celle de la lumière. Vous savez le faire aussi. Ils ont atteint votre système solaire il y a des mois avant d’arriver sur Terre, là où vos scientifiques explorent la réalité à son niveau le plus fondamental. Nous détruirons la science qui pourrait nous vaincre. Les réponses à vos questions seront chaotiques et absurdes. L’univers restera à jamais un mystère pour vous. Faute de vérité, nous vous donnons des miracles. Nous vous enveloppons votre monde d’illusions. Vous voyez ce que nous vous faisons voir. Nous sommes littéralement

partout. Nous vous observons. Nous dévoilons vos secrets et vos mensonges. Nous vous réapprendrons à avoir peur. », ***Le Problème à Trois corps*** (2024)

« Grâce aux pouvoirs du Fruit du Ciboulot, je peux assimiler toute connaissance. Plus j'accumule de savoir, plus ma tête grossit. Mon cerveau génial a acquis une base de données illimitée. Devenu le plus gros cerveau du monde, il continue de grossir petit à petit. », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

« La stupéfaction régnait chez les savants de l'époque, pour qui c'était un mystère. », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

« Pourquoi tu as refusé ? De faire le pouce en l'air. C'est entre adultes. Chez les Marines, on m'a appris qu'en cas de grosse bombe, il faut lever le pouce. Si le nuage de fumée est plus petit que le pouce, il faut fuir. Et s'il est plus gros ? Ça ne sert à rien de fuir. Ça arrivera pour de vrai ? J'espère que non. Mais les cow-boys comme nous vivent au jour le jour. », The Ghoul à Janey, ***Fallout*** (2024)

« Je m'appelle Lucy MacLean. J'oeuvre diligemment au bien-être de ma communauté. Je suis bricoleuse. Je fais partie de l'Association des Tuyauteurs. Ça m'occupe. J'ai l'esprit scientifique. Pas autant que mon père, bien sûr. Mais j'aime relever des défis. Je suis bonne oratrice. J'aime plus que tout enseigner l'histoire et l'éthique. Je suis membre du club de gymnastique et de l'équipe d'escrime. Je fais de la lutte. Et du tir. Mais je ne suis pas douée. Sur mon temps libre, j'aime me balader, regarder des films avec mon père. Jardiner avec mon père. Et participer au club de lecture familial. On essaie d'impliquer mon frère, mais il faut qu'il se sente prêt. Mes organes reproducteurs sont intacts. Mon hygiène, impeccable. Malgré tout cela, je n'ai pas réussi à trouver un mari convenable avec qui je n'ai aucun lien de sang. Nos lois l'interdisent à raison. Alors, c'est saine de corps et d'esprit que je soumets ma candidature au Conseil afin de participer à l'échange triennal avec l'Abri 32. », Lucy, ***Fallout*** (2024)

D'où ça vient la mode ? Disons-nous que ça, dans les années 80, c'était stylé ! Comment ça se fait que ça change autant ? Chaque année, on voit arriver des nouvelles modes, des nouvelles tendances, parfois un peu déconcertante, mais on a l'impression qu'il faut de la nouveauté absolument. Quitte à recycler des anciennes modes. Parce que 30 ans ou 40 ans après, ça paraît

nouveau, ça redevient surprenant. On a parfois l'impression du coup que la mode, c'est un peu un truc superficiel et que ça traduit un rapport au monde assez idiot. Pour être dans le coup un jour, il faut mettre ça et le lendemain ça sera plutôt ça. Mais il n'y a aucune logique. C'est le règne de l'arbitraire, de la futilité. Historiquement, ça n'a pas toujours été le cas. La mode commence avec la fin du Moyen-Âge. Le sociologue qui a très bien montré cette évolution, c'est Gilles Lipovetsky dans le livre ***L'empire de l'éphémère***. Dans l'Égypte ancienne, nous avons le même type de robe tunique pour les deux sexes, pendant 15 siècles. Personne n'aurait jamais eu l'idée de vouloir changer et inventer un nouveau style. En Grèce, le péplos s'est maintenu depuis ses origines jusqu'au VIème siècle avant l'ère chrétienne. À Rome, la toge a persisté jusqu'à la fin de l'Empire et pareil en Chine avec le kimono. C'est-à-dire que ce qui domine à cette époque, c'est la coutume. Il faut absolument faire ce que nos parents et nos grands parents faisaient. C'est ce qu'on appelle la tradition. La vérité est en arrière, pour être dans le vrai, il faut absolument suivre le chemin tracé par nos ancêtres. Mais à partir de la Renaissance, on assiste à un véritable bouleversement. La science moderne démontre qu'un seul individu comme Copernic ou Galilée peut avoir raison contre toute la tradition. Désormais, c'est la rationalité de l'individu qui est dominante, car on comprend que la vérité ne se situe plus dans une tradition, même millénaire, mais dans la rationalité. Certaines personnes ont confiance dans la médecine chinoise sous prétexte qu'elle dérive d'une tradition millénaire. Alors ils sont certains que la corne de rhinocéros permettra de résoudre leurs problèmes d'impuissance. C'est parce qu'ils accordent plus de poids à la tradition qu'aux démonstrations rationnelles et scientifiques. Parce qu'entre nous, la corne de rhinocéros, c'est juste de la kératine, comme si nous nous mangeons les ongles. Mais à partir du XVème siècle, avec la Renaissance, le rapport de force s'inverse. On comprend la puissance de l'individu et de la rationalité. Et aujourd'hui, c'est encore plus vrai qu'il y a 500 ans. Les 55 ingénieurs qui ont inventé WhatsApp ont produit plus de richesse en quatre ans que les milliers d'ouvriers de Peugeot pendant un siècle. La puissance de la rationalité a placé l'individu en position de domination sur la tradition. Ce bouleversement, c'est-ce qu'on appelle en philosophie, un changement de paradigme. Et ça va avoir des effets aussi sur l'art. On voit apparaître des artistes d'un coup qui signent en leur nom : Michel-Ange, Léonard de Vinci… Et qui sont considérés comme des véritables stars, alors qu'au Moyen-Âge, on ne connaissait même pas le nom des artistes. Désormais, c'est la créativité de l'individu qui va être mise en avant qui va être

valorisée. Ce bouleversement idéologique va avoir une influence sur nos mentalités. Si c'est le progrès rationnel qui domine, alors la vérité n'est plus en amont chez nos ancêtres, mais dans le futur. Et les générations futures seront nécessairement plus intelligentes et plus puissantes que nous. Dans une société traditionnelle, on écoute attentivement ses grands-parents. Ils représentent la sagesse. C'est eux qui disposent du précieux savoir dont nous avons besoin. Et on est fier de pouvoir s'habiller comme eux. Dans une société moderne, c'est exactement l'inverse. Nous sommes plus intelligents que nos ancêtres, car les progrès scientifiques nous permettent de comprendre plus de choses. C'est le règne de l'individu contre la tradition. C'est la raison pour laquelle un moderne doit absolument marquer la rupture avec ses parents et ses grands-parents. Il doit absolument s'habiller différemment sous peine d'être définitivement has been. La mode représente alors symboliquement la place de plus en plus importante qui est accordée à l'individu et à la rationalité. Aujourd'hui, un individu est capable, grâce à son seul raisonnement, de remettre en question toutes les croyances religieuses et traditionnelles qui pesaient sur lui depuis des siècles ou des millénaires. Une telle démarche aurait été considérée comme un sacrilège par un Grec ou par un Chinois de l'Antiquité parce que l'individu était entièrement soumis au groupe et à la tradition. Cette évolution de la place accordée à l'individu a représenté un tel bouleversement qu'il s'est imprimé jusque dans notre façon de nous habiller. Parce qu'un habit n'est jamais anodin, pas si futile qu'on pourrait le croire. Dans les sociétés traditionnelles ou religieuses, tout le monde doit porter le même habit. C'est une façon pour le groupe d'imposer son idéologie et d'empêcher l'expression d'une singularité individuelle. Il faut absolument se conformer à la loi du groupe, sous peine d'être exclu de la communauté. La mode, qui consiste au contraire au contraire à se défaire des vêtements de nos parents et même à les trouver laids ou ridicules, permet à l'individu d'exprimer sa propre individualité et de montrer qu'il ne se soumet pas à la tradition. D'où le besoin continu de changement pour nous détacher des liens qui nous maintiennent dans la tradition. L'homme moderne est infiniment plus libre qu'auparavant. Mais il finit parfois aussi par souffrir de cette liberté. Si aucune tradition ne s'impose à moi, alors ça signifie que je dois inventer ma propre vie et ça peut être parfois très angoissant pour certaines personnes.

Taylor Swift - THE TORTURED POETS DEPARTMENT (2024)

« Nika. J'imagine, puisque son nom a été effacé de l'Histoire. Mais si

les gens continuent de l’attendre, son existence ne peut disparaître. Toute chose en ce monde naît car elle est désirée. Par exemple, ça vaut pour les Fruits du Démon. Quoi ? Qu’est-ce qu’un Fruit du Démon ? Une possibilité d’évolution humaine souhaitée par quelqu’un. Si on pouvait devenir ceci… Si on pouvait devenir cela… L’ensemble des possibles de l’avenir humain, en pouvoirs. Une anomalie jugée contre nature par la mère nourricière portant le fardeau d’être haï par la mer, berceau de la vie. Quant à ceux qui en usent… Ce sont des êtres qui vivent dans d’autres dimensions imaginées par quelqu’un d’autre. Voilà ma théorie. Nul besoin de penser à la véracité de l’existence de Dieu. Il n’est pas fascinant, notre monde ? », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

Du mensonge à la violence, Hannah Arendt

« Bonsoir. C’est moi, Cooper Howard. Vedette sur les planches et au cinéma. Mais je ne suis pas là pour parler de mon dernier film. Aujourd’hui, je vais vous montrer un lieu immense et merveilleux. Ce n’est pas Dieu qui l’a façonné, mais des ouvriers. La citadelle de l’ère nucléaire. Un peut de lumière ? Voilà qui est mieux. Je vous parle depuis l’intérieur du modèle 96JQ1164, prêt à l’emploi. Quelle beauté ! Et quelle voix. L’Abri 4 est protégé par des murs de plomb d’un mètre d’épaisseur. Résistant aux radiations. ET aux Rouges. Ces merveilles souterraines sont équipées de toutes les commodités dignes de notre belle république. Nous voici sur Sycamore Street. Vous pourrez y croiser l’un de vos deux cents voisins en rentrant chez vous pour une belle soirée en famille. Voici les Hawthorne. Ce n’est pas une famille américaine ordinaire. Lloyd et Cassandra sont scientifiques. Ils étudient l’effet des radiations sur l’ADN humain. Tout à fait. Nous vivrons et travailerons ici, dans l’Abri 4. Notre communauté sera uniquement composée de scientifiques. Attendez. Vous allez vivre ici ? Une bombe est déjà tombée ? Pas encore. Mais notre famile, ainsi que 80 autres volontaires, testeront l’Abri 4 pendant cinq ans afin de montrer au monde entier que quoi qu’il advienne, l’Amérique sera prête. Cinq ans ? Je suis peut-être un héros au cinéma, mais les vrais héros, c’est vous. Vous aussi, soyez des héros en achetant une résidence dans un Abri Vault-Tec. Si la guerre éclate demain, le monde aura besoin d’Américains tels que vous pour construire un avenir meilleur. Coupez ! », Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« La fusion froide, une énergie infinie. », Miss Williams et Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« Superviseur Hawthrone, dernier enregistrement. À ce stade, il serait irrationnel de ne pas envisager que ce soit mes dernières paroles. Mais en dépit de nos résultats, je tiens à réaffirmer qu'une société gouvernée par la science et la structure sociale idéale. Ce qui s'est passé n'est pas représentatif d'une société de scientifiques détenant les pleins pouvoirs. Lloyd, aide-moi ! Le croisement d'humains avec des espèces résistant aux radiations reste prometteur. Nos sujets sont moins dociles que prévu... », Lloyd Hawthorne et Cassandra hawthorne, ***Fallout*** (2024)

« Quoi ? On leur a volé leur réacteur à fusion. Oui, mais… J'en avais dans mon armure. Leur générateur de secours ne tiendra que quelques jours. Et ensuite, quoi ? Il faut leur rendre. Sans réacteur de fusion, je ne suis plus chevalier. Un vrai Chevalier ne vole pas autrui. Avec cette armure, je peux aider les autres. Toi, par exemple. Je veux t'aider. Tu veux leur rendre le réacteur, au risque de ne pas revoir ton père ? S'il apprend que j'ai détruit une communauté entière pour le sauver… ça lui brisera le cœur. Je peux pas. Viens. », Maximus à Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Si on crée plus intelligent que nous, comment garder le contrôle ? », ***Atlas*** (2024)

« Isaac Asimov disait : « Un robot intelligent ne devrait pas pouvoir nuire aux humains. », Geoffrey Hinton, ***Atlas*** (2024)

« Lloyd et Cassandra sont scientifiques. Ils étudient l'effet des radiations sur l'ADN humain. Tout à fait. Nous vivrons et travaillerons ici, dans l'Abri 4. Notre communauté sera uniquement composée de scientifiques. Je suis peut-être un héros au cinéma, mais les vrais héros, c'est vous. », Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« Les espèces qui survivent ne sont pas les espèces les plus fortes, ni les plus intelligentes, mais celles qui s'adaptent le mieux aux changements. », Charles Darwin

« Un monde ou les océans sont morts, c'est un monde sans nous. Et c'est quoi, un océan vivant ? », ***Sous la Seine*** (2024)

« Et si on ne sauve pas la vie dans les océans, on ne se sauvera pas nous-mêmes. », ***Sous la Seine*** (2024)

« On peut encore sauver les océans ? », ***Sous la Seine*** (2024)

« Restaurer la santé de nos océans est fondamental, tant on connaît l'impact positif joué par notre écosystème marin sur le dérèglement climatique. », Sophia Assalas, ***Sous la Seine*** (2024)

« On est les derniers à pouvoirs changer les choses. », Mika, ***Sous la Seine*** (2024)

« Je sais quelque chose que tu ne sais pas. », Alastor à Charlie Morningstar, ***Hazbin Hotel*** (2024)

X-Files : Aux frontières du réel (1993) Deux agents du F.B.I., le croyant Fox Mulder et la sceptique Dana Scully, enquêtent sur les évènements étranges et inexpliqués, tandis que des forces cachées tentent d'entraver leurs efforts.